平成元年9月22日発行(隔週金曜日発行)第5巻第17号(通巻87号)

Ultima

ウルティマ ―聖者への道―

攻略ガイドブック

聖者になるための
奥義を集約したバイブル!

ブリティッシュ城から
ヒスロスのダンジョン
までのデータを満載!

フィールドMAP、
モンスター&
アイテムデータ
特大ポスター付

Ultima ウルティマ
―聖者への道(せいじゃ みち)―
攻略(こうりゃく)ガイドブック

ファミリーコンピュータ Magazine

No.17特別付録(とくべつふろく)

©ポニー キャニオン Richard A.Garriott・Origin Systems.Inc.

ウルティマ―聖者への道―攻略ガイドブック
No.17特別付録

平成元年9月22日発行(隔週金曜日発行)第5巻第17号(通巻87号)

Ultima

ウルティマ ―聖者への道―

攻略ガイドブック

聖者になるための
奥義を集約したバイブル!

ブリティッシュ城から
ヒスロスのダンジョン
までのデータを満載!

フィールドMAP、
モンスター&
アイテムデータ
特大ポスター付

ウルティマ 聖者への道 攻略ガイドブック

ファミリーコンピュータマガジン

ウルティマ
Ultima —聖者への道—

攻略ガイドブック

目次

第1部　聖者をめざす……3
第2部　徳と原理を学ぶ……10
第3部　地下迷宮の旅……30
第4部　魔法システム……49
魔法一覧表……51
とじこみMAP……とじこみ
ブリタニア大陸MAP・モンスター&アイテムデータ

聖者をめざす者へ

聖者への道——それは、ながく苦しい修行の旅だ。ときには、投げたくなるかもしれない。そんなキミの前に現れた1冊の本。それが、この「攻略ガイドブック」だ。キミは、歓喜の声をあげる。なぜなら、これは聖者への道すじを指し示すバイブルなのだから……。

第1部

聖者をめざす

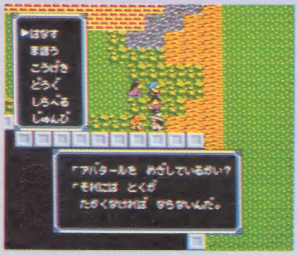
数あるパソコンゲームの中でも、元祖RPGとして一世を風靡した「ウルティマIV」がファミコンで登場。内容も聖者になるのが目的という異色のRPGだ。その変わり種ゲームの実際を見ていこう。

パソコン版ウルティマシリーズは、あのドラクエの原型となったRPGの元祖だ。その一連のシリーズの中でも、特に異色なのが「ウルティマⅣ」。これが今回、ファミコンに移植されるのだ。どこが異色かというと、普通RPGってザコを倒し経験値をあげて最後の大ボスをやっつけるのが、目的だよね。でも、この「ウルティマ～聖者への道」は、そのタイトルがしめすとおり"聖者"(＝アバタール)になるのが目的という変わり種なんだ。この第1部では主人公が旅立つまでの過程を追いながら、どこが一味変わっているか、その実際を見ていこう。

パソコン版ウルティマⅣ

◎会話シーン。コマンド入力はローマ字で

ウルティマ～聖者への道



◎これがファミコン版のもの。なしみやすい画面だね

ストーリー

はるかな時の彼方。邪悪な魔道士による闇の支配がいくども訪れては人々の心に、消えることのない傷跡をふかぶかと残していった。いつしか人人の間に、争いのない時代を欲し、永遠の平和をもたらす"聖者"を待望する機運が生まれた。

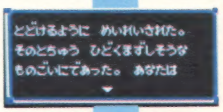
それは、いずれ訪れるやも知れぬ破局を避ける、大きな力と徳をそなえた聖者アバタールであった。

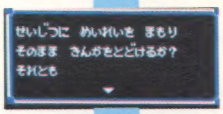
今こそ、真の救世主が誕生する！

キャラクタ選び＝占いで職業決定＝

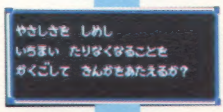
まずゲームを始める前に8人の登場人物の中から、操作するキャラを決める必要がある。8人とは、戦士・羊飼い・かじ屋・吟遊詩人・レンジャー・騎士・魔法使い・ドルイド僧の面々。それぞれ、個性ゆたかな性格をもち、8つの徳を象徴している。プレイヤーは、ゲーム前に行われる性格判断のような占いの質問に答えていく。すると8人のキャラを自動的に取捨選択することになり、最終的に1人のキャラに決まるわけ。つまりプレイヤーの性格にもっとも合ったキャラを自分で操作することになるんだ。ただし、キャラによって、魔法が使えたり、装備できないアイテムがあったりする。つまりゲームのバリエーションが8通りあるんだね。

●キャラを示すカードが2枚現れ、占いが始まる。

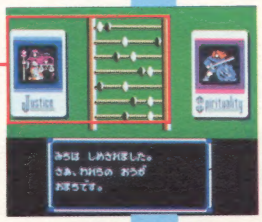




●●性格判断のような二者択一の質問に次々と答えていくと、カードが1枚だけ残る



●占いにより、操作するキャラクタが誕生！



☆カードは全部で8種類。それぞれ、キャラを意味し、聖者の条件である8つの徳の象徴でもある。

☆占い師に出された7つの質問にどう答えたかによって、玉の置かれる位置が変わる。

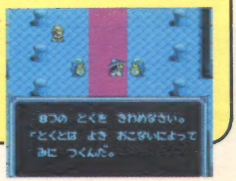
●占いを終え、王との会見へ

王との会見後、旅立ちへ

キャラを決めると王との会見だ。王に「8つの徳を極め、聖者となり我々を光ある未来へと導いてほしい」と頼まれる。ここから外に出ると選んだキャラによって大陸の各地へと飛ばされる。冒険の始まりだ!!

●王との会見、ここから聖者への旅が始まる

●8つの徳を極めるには、よき行いが必要だ



主人公はこの中から決まる！

主人公が決まると残りの7人のキャラは、後に旅に同行する仲間として登場するぞ。仲間探しも聖者になるための試練だ。ここで8人のキャラの特徴と出身地の町、そして能力データを紹介しよう（表内のデータは、ゲーム開始時の初期能力値だ）。

戦士

戦いのプロ。勇敢さの徳を持つ。出身地　ジェローム

レベル	経験値	HP	MP	強さ	賢さ	器用さ
3	205	300	0	27	17	19

レンジャー

けっこう強い。きよらかさの徳を持つ。出身地　スカラブレイ

レベル	経験値	HP	MP	強さ	賢さ	器用さ
2	150	200	11	24	22	19

羊飼い

力は弱く、魔力もないが謙虚さの徳を持つ。出身地　マジンシア

レベル	経験値	HP	MP	強さ	賢さ	器用さ
2	105	200	0	18	17	18

騎士

頼りになる。名誉の徳を持つ。出身地　トリンシック

レベル	経験値	HP	MP	強さ	賢さ	器用さ
3	325	300	10	21	20	18

かじ屋

ごつい体で強い。献身さの徳を持つ。出身地　ミノック

レベル	経験値	HP	MP	強さ	賢さ	器用さ
2	110	200	4	21	18	24

魔法使い

魔法に優れ誠実さの徳を持つ。出身地　ムーングロウ

レベル	経験値	HP	MP	強さ	賢さ	器用さ
2	125	200	50	16	25	23

吟遊詩人

歌を愛する。やさしさの徳を持つ。出身地　プリティン

レベル	経験値	HP	MP	強さ	賢さ	器用さ
3	240	300	11	20	22	25

ドルイド僧

ドルイド教を信じ魔法を得意とする。公平さの徳を持つ。出身地　ユー

レベル	経験値	HP	MP	強さ	賢さ	器用さ
2	175	200	16	18	22	20

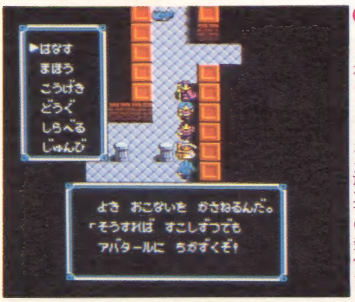
聖者の条件＝8つの徳を極める＝

実際に冒険に旅立つ前に、聖者の条件について考えてみよう。ロード・ブリティッシュ王がいっていたアバタールになるには、8つの徳を極めなければならない。さあ、それにはまず徳とは何か、どうすれば徳をたかめることができるか、反対にどんなことをしてはいけないか、などなど徳についての知識をつけなきゃならないね。そこで、8つの徳がよくわかる特集を組んでみたぞ。

徳とは何だろう

徳とは、よき行いのこと。どれも平和のためには必要なものだ。だから全部の徳をたかめなきゃならない。しかも徳は上がるだけでなく、下がる場合もある。もし悪い行いをすると、徳が下がってしまう。つまりプレイヤーの性格や行動がそのまま、ゲームの進行を左右するんだ。

●ほかの人を理解すれば、やさしさの徳が上がるのかな



●よき行い これが聖者の条件だ

8つの徳を解説

ゲームの世界の中にも困っている人がけっこういたりする。そんな場面に直面したときにキミがどう行動するか、それが聖者になれるか、否かの分かれめだ。徳を極めるには素直な気持ちでいいことをしていればいいんだ。

誠実さ　誠実さとは正直な心のこと。人をだましたりしてはいけないぞ。

やさしさ　読んで字のごとく他人を思いやる心。人の気持ちをくみとろう。

公平さ　すべての人に対して同じように接する。差別をしてはいけない。

勇敢さ　敵に背を見せず、敢然と立ち向かってひきょうなことをしない。

献身　他人を助ける自己犠牲の精神。決して仲間を見捨てないように。

名誉　他人の物をうばうなど、自分に対して不名誉なことはしない。

きよらかさ　徳をたかめようとする心。きよらかな心で人の言葉を信じよう。

謙虚さ　自分の身分をわきまえる。邪悪な力を使うなどもってのほか。

こんな行動は徳を下げる

聖者アバタールになるんだったら、まず８つの徳に反するような行動をしたら絶対にダメ！普通に考えて、悪い行いをしていたら、聖者どころか悪人になってしまう。おもわず自分の本性が出てしまうのには、びっくりさせられるよね。

ウソをつく

今までプレイしてきて、体験したことについて聞かれても、ウソはいけないよ。本当のことをいおう。

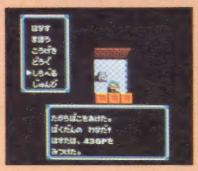
◎知らないけど、ハイと答えちゃえ

◎うそつき、と怒られちゃったよう

盗む

普通のＲＰＧなら、すかさず開ける宝箱も、このゲームでは盗みになってしまう。注意しようね。

◎宝箱を発見、中身をもらっちゃう



◎これしゃあ、ドロボウだね

施しをしない

お金に困っている人には、お金を分けてあげよう。みんなを幸せにするのがアバタールなのだ。

◎金をくれ、といわれてもあげない

◎ヒトデナシと呼んでー

逃げる

敵から逃げる臆病野郎は、聖者になれない。強さと勇気もアバタールには必要なんだ。

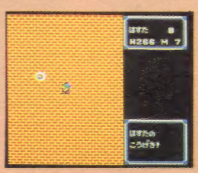
◎逃げるが勝ち？なんてことはない

◎これしゃあ、愛する人は守れない

他人を攻撃

平和に暮らしている町の人を攻撃するなんて、とんでもない。それじゃ、聖者どころか殺人者だぞ。

◎ガンとばしてんしゃねーよ



◎てめえ、やろうってーのか！

ゲームシステムの概要＝3つの特色＝

ウルティマのゲームシステムは非常に多彩だ。キャラを1人ずつ動かすシミュレーション風戦闘シーン、ムーンゲートと呼ばれる瞬間移動、敵から船を奪う利用法、3Dと2D画面で構成されたダンジョンなどは、その代表例といえるだろう。ここでは、そのゲームシステムの概要を紹介して、ウルティマの世界にせまってみよう。ゲームをプレイする感じをわかってもらえるかな。

戦闘システム

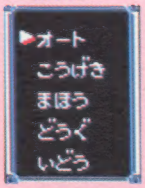
戦闘では、敵と味方が1ターンずつ交互に攻撃をしかける方式をとっている。コマンドはオート、こうげき、どうぐ、まほう、いどうと5種類あり、いどうは1ターンで1マスずつ移動できる。ここがシミュレーションぼくていいっ！

●戦闘シーン。こんな隊形がある

●このような隊形のパターンもある

便利なオート機能

自動的に攻撃をしかけていくのでベンリ。Ⓐボタン連打で簡単に戦いを終わらせることができる。これでめんどうな手間ははぶけるね。



●戦闘コマンド。上がオートだ

●フィールド上でモンスターと遭遇すると、戦闘シーンになる

戦闘シーン

コマンド

「こうげき」「いどう」など、キャラクタの行動を決定できる。

データ

現在のキャラクタの体の状態及びHP、MPが表示される。

戦闘画面

上から見た戦闘画面。自分と敵キャラの隊形がよくわかる。

メッセージ

戦闘中の行動などのメッセージが表示される。

3つの交通手段

広大なブリタニア大陸をあちこち歩きまわるのは、大変だ。しかも、突然、高い山や川にさえぎられることもしばしば。そこで、ベンリな交通手段を3つ紹介しよう。1つは船を使う。2つめはムーンゲート。3つめは気球を使うんだ。

海賊船

船の入手方法は、なんと海賊との戦闘によって海賊船をうばいとるというもの。これで海を自由自在に移動できてしまうのだ。ただし、船で航海していると、他の海賊船やモンスターが襲ってくるぞ。

●これが海賊船だ

●白い自分の船に変わってしまう

●そして戦闘に勝つことによって船が手に入る

ムーンゲート

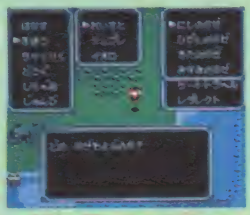
画面左上に表示される2つの月の満ち欠けにより出現するワープゾーンのこと。これを使えば一瞬のうちに別の場所に移動できる（とじこみポスターの表面参照のこと）。

●ゲートに入ると　●別の場所に出現

気球

どこかに隠されている気球。これは風をおこす魔法により、気球を動かすという、めずらしい方式だ。これを使うときは薬草を用意しよう（くわしくは50ページ参照のこと）。

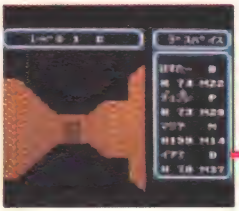
●これが気球だ　空を飛べる



●魔法で風を呼び移動する

3Dダンジョン

ブリタニア大陸の各地にある小さな入り口を抜けると、3Dダンジョンが広がっている。迷宮内部の入り口に入ると、2D画面に切り換わる。また、モンスターと遭遇すると、上から見下ろした戦闘シーンになる。



●ここはウィザードリィのような3Dダンジョン

●そして、ドラクエみたいな感じのダンジョンになる

第2部

徳と原理を学ぶ

いよいよ、ブリタニア大陸をめぐる冒険の旅に出発だ。広大な大陸にはブリティッシュ城を中心に8つの町に3つの城、神殿などが点在している。各地を訪れながら聖者になるための修行をしていこう。

いかに聖者として悟りを開くか？　その攻略ルートを右の表で5項目にまとめてみた。これを見てわかるとおり、最終目的地は地下迷宮だ。だがその前に徳を極めることと、3つの原理の城を訪れ、徳と原理の関係を知り知識をたかめることが大切だ。一見、意味のないような言葉でも、マカ不思議な徳と原理の知識は、迷宮で悟りを開くのに重要な情報となるぞ。この第2部では、地上でやるべきことを知ってから大陸の各地を訪ねていこう。

●8つの徳と3つの原理の関係を知ることが大切

●同じ志を持つ仲間を集めなければならない

聖者への攻略ルート

1. 王と再会する
2. 仲間を集める
3. 徳をたかめる
4. 神殿でめい想
5. 城で原理を学ぶ

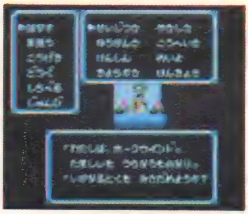
地下迷宮の旅へ（P30）

①王と再会する

大陸の中心に位置するロード・ブリティッシュ城。ここでは、自分の現在の徳の状態を知ることができる。また経験値をためて王に会うとキャラをレベルアップしてくれる。何度も訪れるべき場所だ。

●王に会うとレベルアップしてくれたり、情報が聞ける

●自分の現在の徳の状態がわかる。何度も訪れよう



②仲間を集める

8つの町には、それぞれ8人の仲間がいる。捜し出して一緒に旅をしなければならないが、徳が低いと断られてしまう。こんなところで自分の悪い行いのしっぺがえしをくらってしまうわけなんだ。

町をめぐって、8人の仲間を捜してパーティを組もう

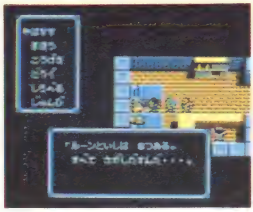
徳が低いと仲間にならないときもある。注意しよう

③徳をたかめる

大陸の各地には、普通に生活している人達や中には困っている人もいる。そんな人を見たら、よき行いをして8つの徳をたかめよう。また徳に関する情報も町や村で聞くことも大切だよ。

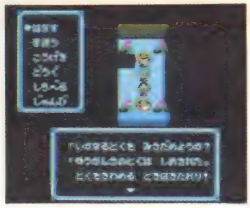
よき行いをして、徳をたかめることが大切

町では、アイテムや情報を集めることができるぞ



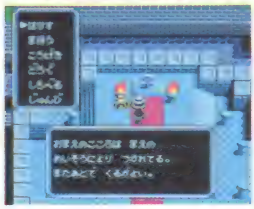
④神殿でめい想

8つの徳に対応する神殿が各地に散らばっている。徳がたかまったら町で得た情報をもとに神殿に行こう。神殿で、めい想をすると、そこで初めて徳を極めることができるんだ。



徳がたかまったら、神殿でめい想してみよう

1回のめい想では、徳を極められない。何度も試そう



⑤城で原理を学ぶ

3つの原理の城を訪れよう。すると徳と原理の関係について知ることができる。重要アイテムも手に入るぞ。これで地上の旅は終わり、後は地下が冒険の舞台だ（地下迷宮は30ページ以下参照）。

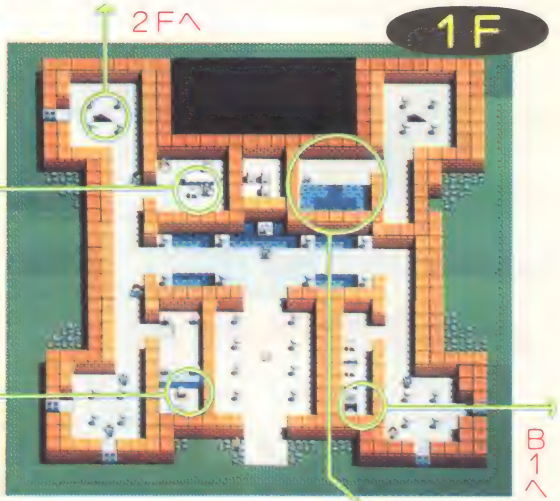
城では、あいまいもことした原理の情報が聞けるぞ

徳を極めてないと入れない不思議な場所も隠されている

ブリタニア大陸の中心

ロード・ブリティッシュ城

ブリタニア大陸の中心に位置するロード・ブリティッシュ城。ここでブリティッシュ王に会うとレベルアップしてくれるほかに、徳や原理について様々な情報を教えてくれる。また、城の１階には、自分の徳の状態を教えてくれる占い師がいる。そのほか地下ではパーティの組み換えができる部屋や謎の牢屋、隠された部屋など興味深い謎がいくつもある。ここは何度も訪れて探る必要がある。

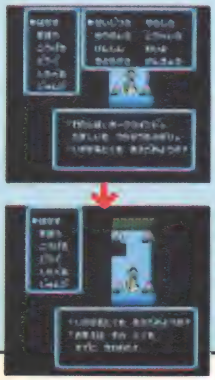


兵士の部屋

兵士の部屋には、テドという魔法使いがいて、トレマーの魔法のヒントをもらえる。

魂を占う

主人公の現在の徳の状態を占い師・ホークウインドが占ってくれるぞ。城にきたら必ず寄ろう。



●見たい徳を選んで

●なんと、この徳は極めていた

●徳がたかい場合、めい想の段階に入ったことを教える

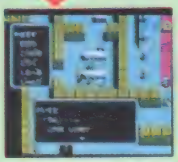
水の部屋

ここの水は話をする。この城の秘密を教えてくれるんだ。また、気球についてのヒントも、この部屋でもらえるぞ。

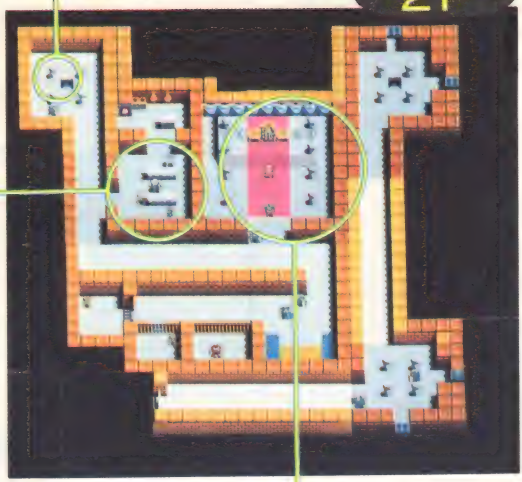
注意！

台所にいる人に話しかけると、つまみぐいを誘われる。誘いにのってはダメだ。徳がさがってしまうぞ。

●悪への誘い　この誘いには乗るな！



●しかし食べてしまった。情けなや



王の部屋

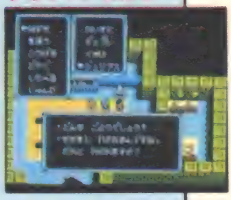
王様と話すと、レベルがあがるだけでなく、町と原理の城の場所も聞ける。また、体のことを聞くと、聞き返されるので「いいえ」と答えると、自分の体力が全快する。

●町や原理の城の場所を教えてくれるよ

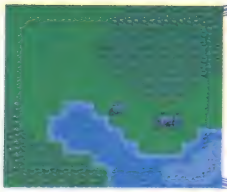
●やった！　レベルアップだ！　うれしいよん

旅人の部屋

ここでは、パーティのメンバーを変えることができる。今のメンバーにあきたらここに来て、新しいメンバーでやるのもいいだろう。



●もうきみとはさよならさ　あばよ



やさしさの町

ブリティン

ロード・ブリティッシュ城の西に位置する町だ。城のちかくにあるため、大変訪れる機会も多いことだろう。ここには、やさしさを徳に持つ吟遊詩人がいる。歌を愛する彼は、歌は好きか、と聞いてくる。まよわず、はいと答えよう。やさしさの徳が下がっていなければ仲間に加わるはずだ。この町の武器屋と防具屋では比較的安いものを売っている。まず、ここで装備をととのえるのも、いいだろう。特に飛び道具のスリングは必ず、買っておこう。また酒場では、チップをはずむと情報をくれる。

酒場
1杯2G～
情報有り

武器屋

スリング	90
つえ	20
どうのつるぎ	400

防具屋

ぬののふく	50
かわのよろい	200
くさりかたびら	600

注意!!

ルンペンにお金を欲しい、といわれても無視してはいけない。徳が下がってしまう。少しでもいい、お金をあげよう。

治療所
どくをなおす
げんきにする
いきかえらせる
献血有り

宿屋
1泊20G
セーブ可能

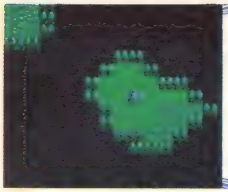
2階へ

上がってすぐの部屋にいる人と話すとある質問をされる。その質問に、どう答えるかによって、徳に差がつく。間違った答えはしないように。

詩人を仲間に

主人公のやさしさの徳が下がっていると、吟遊詩人は仲間になってくれない。やさしさの徳をみがいてから話そう。

詩人は歌がお好きとあらば、僕だって歌を好きになっちゃう



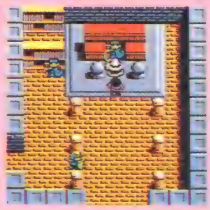
公平さの町

ユー

この町で目につくのは、大陸唯一の裁判所。ここでは、プレイヤーが悪事を行っているか質問される。ここで公平さを試されるわけだ。また、裁判所の奥には牢屋があり、そこでも情報を入手することができるぞ。ただし、牢屋に入るにはカギが必要なんだ。

裁判所

裁判所では、悪事を働いたことがあるか聞かれる。正直に答えないと徳が下がってしまうぞ。



なかなか緊張するんだ。これが

注意!!

牢屋の中の囚人は、とてもおなかを減らしている。お金を与えよう。かわいそうだもんね。

治療所

どくをなおす
げんきにする
いきかえらせる
献血有り

宿屋

1晩20G
セーブ可能

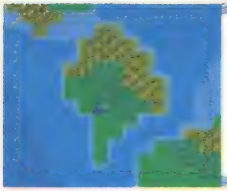
ドルイド僧を仲間に

ドルイド僧を仲間にするには、公平な心が必要だ。たとえルンペンに会っても偏見の目で見てはいけないぞ。

なぜ、こんなさみしい所にいるのだろう？

2階へ

ここへ来るには、森に入り、裏からまわって来なければならない。2階では、新しい魔法を1つ教えてもらえるので、ぜひとも2階へ来て、魔法を覚えたいものだ。



きよらかさの町

スカラブレイ

ここの町は、ロード・ブリティッシュ城の西の小島にあるレンジャーたちの故郷。町のほぼ中央には、アバタールの象徴であるアンクが建っている。また、宿屋には成仏できないオバケがいて、このオバケとも話しができるぞ。

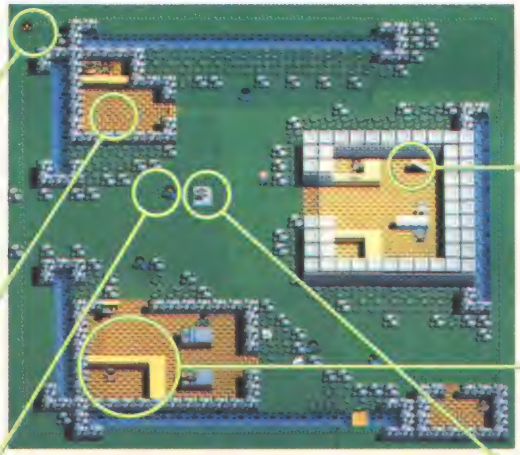
宿屋のオバケ

オバケは必ず出現するわけではなさそうだ。オバケが出てきたら、必ず話しをしよう。ヒスロスの白い石の情報をくれるぞ。

●オバケと話すとヒントがもらえるぞ

注意!!

町はずれにも困っている人がいた。これだけ頭を下げているんだから、無視できないよね。



宿屋

1泊20G
セーブ可能

薬草屋

いおうのはい	2
にんじん	5
にんにく	6
くものいと	3
ちのこけ	6
くろしんじゅ	9

治療所

どくをなおす
げんきにする
いきかえらせる
献血有り

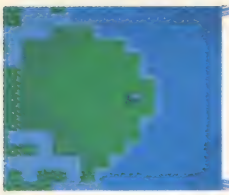
レンジャーを仲間に

かなり強力な武器も使え、魔法もそこそこ使える頼もしい奴。きよらかさの徳を上げて会いに行くと、仲間になるぞ。

●銀のアンクの横にいるのがレンジャーだ

銀のアンク

銀のアンクに話しかけると、答えが返ってくる。アンクは神殿への行き方を教えてくれる。他の土地へ行ってアンクを見たら、必ず話しかけよう。



名誉の町

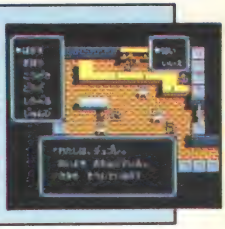
トリンシック

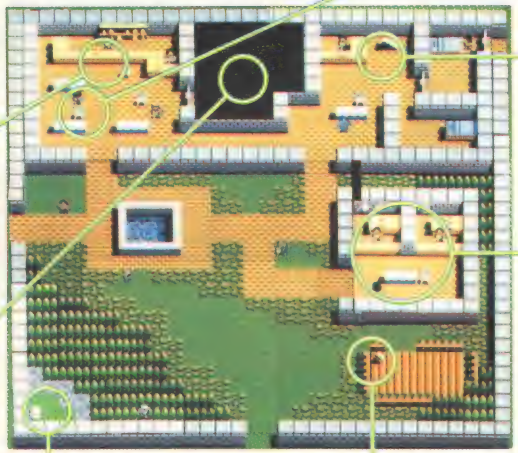
名誉をたっとぶ騎士の町だ。ここの武器屋や防具屋には、強力なものがそろっているので、お金を貯めて、ぜひ買いに来たい。また、町の南東にある畑には、重要なアイテムが隠されているので、畑で働いているおじいさんには、何度も話しかけよう。

騎士を仲間に

肉弾戦、魔法とどちらも得意な強力キャラ。まず第一に仲間にしたいのが、こいつだ。

○酒場で名誉について話す





酒場

1杯2G～
情報有り

宿屋

1泊20G
セーブ可能

武器屋

ゆみや	680
こんぼう	100
いしのおの	225
はがねのつるぎ	820

防具屋

かわのよろい	200
くさりかたびら	600
もりのよろい	800

注意!!

ブラックアウトの部分に宝がかくされていたとしても、決して取ってしまってはいけない。

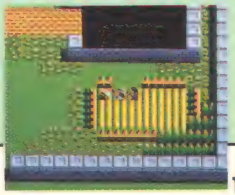
森の奥地に住む人

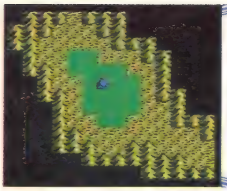
がいこつまでいる森をぬけ、さらに毒の沼まで渡って出た場所にある人がいる。彼は、名誉の意味を教えてくれる。名誉とは、勇気と真実から生まれるものなのだ。

たねまきじいさん

町の子供に聞くと、畑のおじいさんは、ルーンのことを知っているという。かり入れの時期になれば……。

○なかなかかり入れの季節にならない。もう少し待て





献身の町

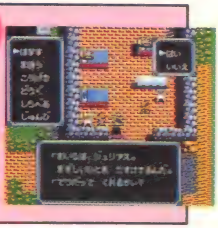
ミノック

ここは、山に隠れたかじ屋の町。ここでは、まほうのつるぎなどかなり強力な武器が手に入る。さすがかじ屋の町だ。また、この町には、まずしい人やけがをした人が多いので、できるかぎり救済の手をさしのべてあげるようにしよう。人を助ける心が強ければ献身の徳も上がるぞ。

かじ屋を仲間に

かじ屋は多くの武器を使いこなし魔法も多少使える。献身の徳を上げ、仲間に加えよう。

○かじ屋の手伝いをしよう



宿屋

1泊20G
セーブ可能

武器屋

こんぼう	100
いしのおの	225
まほうのつるぎ	1500
まほうのおの	3500

注意!!

ルンペンをほっておくなどもってのほかだ。少しでも力になるため、お金をわたそう。

注意!!

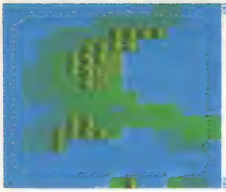
アバタールをめざしているか、と質問されるんだ。決して「いいえ」なんて言うな。

入り口のない部屋

このブラックアウトの部分には、どうやって入るのだろう。実はまわりの壁には、ある秘密が隠されているのだ。

作業場の秘密

武器屋の奥にある作業場。ここには何か秘密がありそうだ。部屋の中に入るとダメージをうけるし、唯一の手助けとなるおじさんは、怒ってるし　。部屋の中が特にあやしいぞ。



勇敢さの町

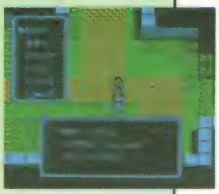
ジェローム

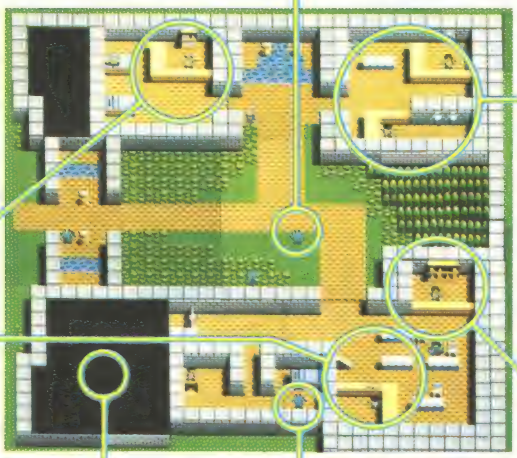
この町では、勇敢さの徳を上げ、戦士を仲間にしよう。ここの宿屋の1階には、魔法のカギがなければ入れない謎の部屋がある。ここは重要なので、カギを手に入れて入ってみよう。また、ここには重要アイテム、ルーンの情報をにぎっているシーラという人がいる。捜して会おう。

テドからの伝言

テド3兄弟の1人がここに。この兄弟を捜していくと魔法の情報が集まるぞ。

○テドの兄弟一人めっけたっ





武器屋

ゆみや	680
つえ	20
いしのおの	225
どうのつるぎ	400

防具屋

かわのよろい	200
くさりかたびら	600
てつのよろい	2500

治療所

どくをなおす
げんきにする
いきかえらせる
献血有り

宿屋

1泊20G
セーブ可能

酒場

1杯2G～
情報有り

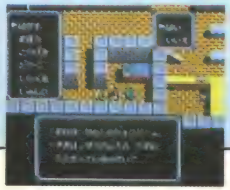
地下室へ

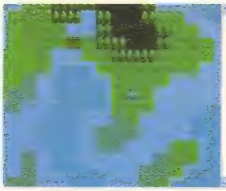
実は、ここからは地下室に行けるのだ。ただし、魔法のカギがなければ入ることはできない。早くカギを手に入れて地下室の謎を解きあかそう。

戦士を仲間に

ここでは戦士を仲間にすることができる。しかし、勇敢さの徳が高くないと、仲間にすることはできない。

○勇敢さの徳が低いときは戦士は仲間になってくれないからね





誠実さの町

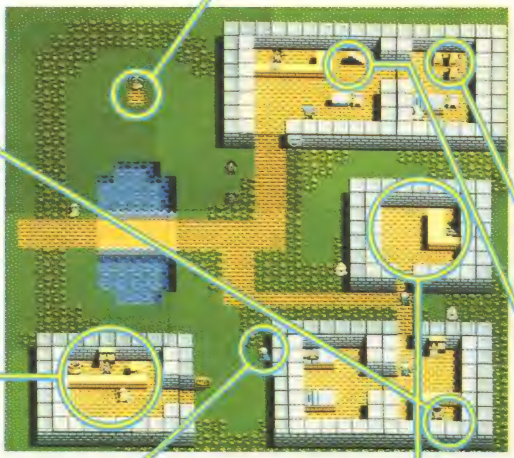
ムーングロウ

ここには「魔法の書の記述所」がある。新しい魔法の情報をつかんだら、この町に訪れ、魔法を書き込むと魔法を覚えられるのだ。薬草屋もあるので、薬草の補充をするといい。とにかく、魔法を使える者には、この町は大変便利だ。

魔法使いを仲間に

魔法使いはモチロン魔法のプロ。MPがかなり高いぞ。でも、その反面、力がかなり弱い。誠実さの徳を上げてから会おう。

○あんがい
使いやつだ



治療所

どくをなおす
げんきにする
いきかえらせる
献血有り

薬草屋

いおうのはい	2
にんじん	5
にんにく	6
くものいと	3
ちのこけ	6
くろしんじゅ	9

注意!!

普通のRPGだと思わないように。町にある宝箱は決して開けるな。

宿屋

1泊20G
セーブ可能

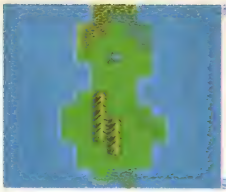
謎の占い師

占い師なんて少し不気味だ。彼の言うことには、最終目的地は、アビイスというところらしい。そこには教典というアイテムがあるみたいだ。

魔法の書記述所

魔法を覚えることができるぞ。魔法の名と、その魔法の原料となる薬草の名が一致すると新魔法が使えるようになる。

○魔法を聞いたら、忘れぬうちに、ここへ来て、書き込もう



誇り高き町

マジンシア

誇り高きゆえに滅びた商人の町。町なかには、モンスターどもがうろつきまわっているが、攻撃したら絶対ダメだ。もとは人間で、あわれなモンスターの身の上のため、倒すと自分の徳が下がってしまうのだ。また、ここには生きた人間が１人だけいる。その人が羊飼いだ。

武器屋の発言

元は武器屋だったが、今はモンスターという悲惨な彼は、この宝箱は開けてもいいという。でも見た所宝箱などないし…。

○斧が出たので開けよう

武器屋
商品なし

酒場？
１杯？G.
情報なし

宿屋
泊まれない
セーブ不可

注意!!

この町にいるモンスターは元は人間だった。モンスターに犯された町と感違いして、こいつらを攻撃すると、徳が下がってしまうぞ。

羊飼いが地下に

実は羊飼いはこんな所にかくれていた。力もなく、魔法も使えないが、羊飼いにはとても便利な専用のアイテムがある。

○町の南西にある地下室に羊飼いがいる。話しかけて仲間に加えよう

地下室へ

この町唯一の宝は、地下室にある。元武器屋がいっていたことを思い出して宝をあけてみよう。凶と出るか、吉と出るか。はたして……。

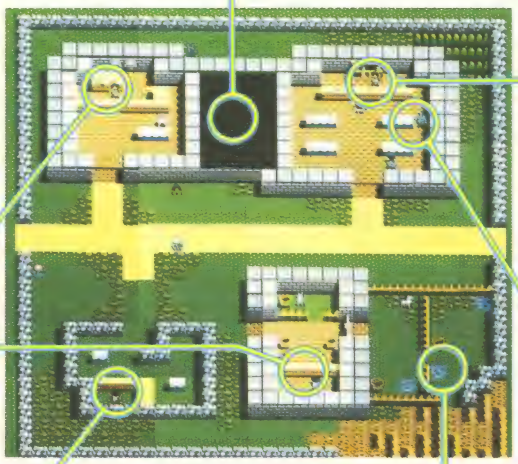
馬のいる村

ポーズ

この村は、ロード・ブリティッシュ城から歩いて行ける。村の中では一番、城に近いぞ。ここには馬屋があるが、今は営業していない。馬小屋へ行くと、そこにはなんとしゃべる馬もいるのだ。そのほか、この村には、数少ない薬草屋がある。どこにあるかは、自分自身で見つけ出してみよう。

かくされた店

この村の薬草屋はかくされている。かくされているくらいだから、入りかたは謎につつまれている。



酒場

1杯2G～
情報有り

注意!!

この戦士に「ブリタニアのために戦っているか？」と聞かれる。「はい」と答えよう。強い武器とよろいの情報を教えてくれるよ。

よろい屋

もりのよろい	800
まほうのふく	1200
まほうのかたびら	4000

馬屋

現在、営業を中止している

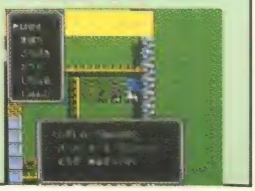
レフレクトとは

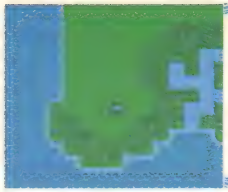
ここのおじさんはレフレクトの意味を知らない。でも、そのあと言うのは、薬草の名前。というと、レフレクトというのはもしや!?

しゃべる馬

普通の馬は、話しかけても「ヒヒーン、ブルッ。」としか答えないが、一頭だけしゃべる馬がいる。村のことを教えてくれる。

○前作とは違って馬に乗ることはできない





最果ての村

ベスパー

ブリタニア大陸の東端に位置する村。ここでは、町や城では見られなかったギルドの道具屋がある。ここで魔法のカギを買おう。カギのかかった部屋に入れるようになるぞ。また、魔法の玉を使うと、MAPが表示され、自分の現在位置を点滅して知らせてくれる。両方とも非常に便利だけど高い。お金をためて、買いにこよう。役に立つよ。

村全体が室内に

この入り口に入ってみると、この村は、ほかのところとちがい、村全体がひとつの建物となっていることがわかる。内部は、宿屋から武器屋に道具屋、はては酒場までひとつの建物の中におさまっているのだ。

酒場
1杯2G～
情報なし

武器屋

ゆみや	680
クロスボウ	1400
どうのつるぎ	400

道具屋

たいまつ	5
まほうのたま	12
まほうのかぎ	2000
あぶらびん	5

宿屋
1泊20G
セーブ可能

かくされたものは

この部分は村の内部からは見えない。しかし、外からまわってくると、しっかり宝箱が見えている。

○ほら、裏から見ると丸見え、でも宝は取れない

魔法のカギを使う

ギルドの道具屋で魔法のカギを手に入れたら、さっそく使ってみよう。これで、他の町や村、城などの扉を開けることができる。新しい情報も、どんどん入るぞ。

知識の村

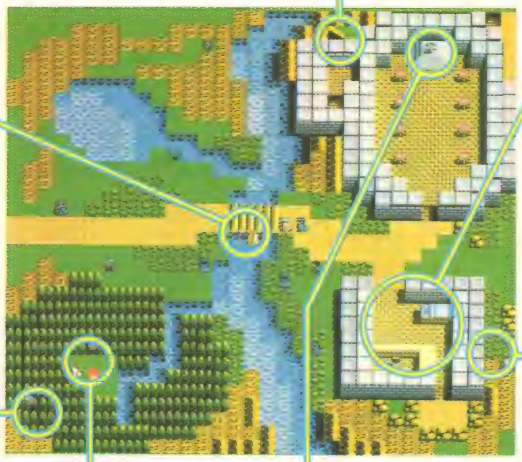
コーブ

この村へ行くには、山のカルデラ湖から船に乗らないと行けない。外から船で入る場合は、時々、出現する渦を利用するんだ。村の内部はというと、宿屋も武器屋も酒場もなく閑散としている。

入り口のない部屋

こんな所に階段が!?
どうすればここに行けるのだろう。その方法は残念ながら秘密なんだ。

●普通じゃ行けそうにないが



注意!!

こいつは一見、敵にみえるが、攻撃しちゃいけないよ。情報を教えてくれる。

治療所

どくをなおす
げんきにする
いきかえらせる
献血有り

情報

この人は、愛のろうそくのある場所のヒントをくれる。おぼえておこうね。

情報

この人は、今まで行けなかった新しい場所について教えてくれる。けっこう重要な情報だぞ。

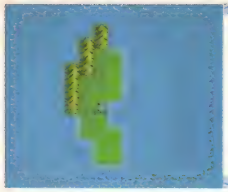
森にかくれた人

この人は非常に難しい質問をしてくる。何と、答えたら徳が下がらずにすむか、と少しなやむかも知れないが、ここは「はい」と答えるべき。

アンク

話す相手なんかここにはいないよ、と思ったキミ。ここにはアンクがあるじゃないか、アンクに話しかけてみよう。

●アンクはつねに、人と同じでしゃべるものと思った方がいい



海賊の村

バッカニーアズ・デン

海の真ん中に位置する島、そこにある村が、このバッカニーアズ・デンだ。ここは海賊の村で、多くの海賊が住んでいる。しかし、みんな気のいいやつばかり。もちろん攻撃などしてはいけない。ここにも道具屋があり、魔法のカギが買えるぞ。必ず買おう。

酒のみの相手

酒のみはけんかをしかけてくる。もちろん、してはいけない。徳が下がってしまう。

どこにでもいるこういう奴

薬草屋

いおうのはい	2
にんじん	5
にんにく	6
くものいと	3
ちのこけ	6
くろしんじゅ	9

道具屋

たいまつ	5
まほうのたま	12
まほうのかぎ	2000
あぶらびん	5

武器屋

クロスボウ	1400
まほうのゆみや	4000
はがねのつるぎ	820
まほうのつえ	6500

よろい屋

まほうかたびら	4000
まほうのよろい	7000

酒場

1杯2G～
情報なし

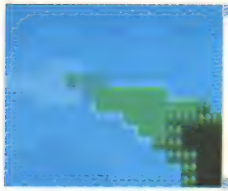
ひそかにかくれたやつ

この人は、気球のことについて、話してくれる。気球は風に流されていく。つまり、風を自在に操れば気球に乗ってどこでも行けるんだね。

マンドレイクとは

また新しい魔法を使える

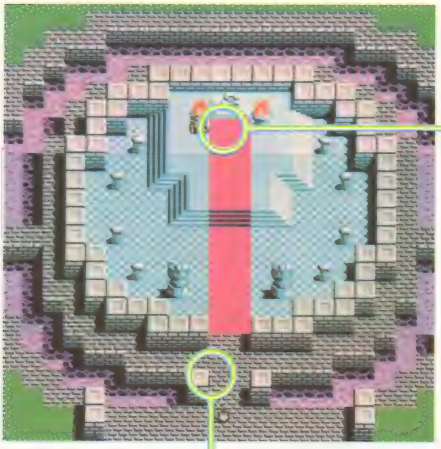
この薬草屋ではマンドレイクという薬草が手に入るという。でも、それには特殊な方法が必要だ。



徳を極める

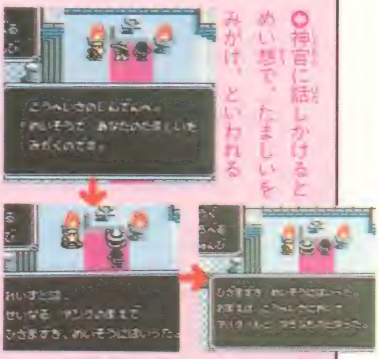
めい想の神殿

神殿は、全部で8つ。これら、神殿は、やさしさ・勇敢さの神殿といった具合にそれぞれ、8つの徳と対応している。各徳をあげたら、対応する神殿内部のアンクの前でめい想しよう。聖者の象徴・アンクの前では主人公の徳の状態が見すかされてしまう。よき行いをつみかさねていれば徳を極めることができる。



めい想する

神殿最奥にいる聖者の象徴・アンク。これにむかうとめい想が始まるのだ。ただし、1回のめい想では、徳を極めることはできない。何度もくり返し訪れて、めい想しよう。



○神官に話しかけるとめい想で、たましいをみがけ、といわれる

○はたして、アンクの前にむかうと …

○なんと、徳を極めた！

神殿に入る

神殿に入るには、ルーンが必要だ。コレを持ってないと神殿の門番に門前払いをくらってしまう。ルーンは町などに隠されているよ。

○ルーンを持ってないと、神殿前にいる門番に止められる

○ルーンは神殿のカギなんだね。持っていると入れるんだ

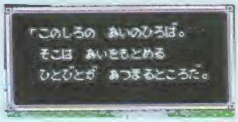
愛の城

エンパス・アビー城

ブリタニア大陸の東のベリティー島に愛の城がある。ここは真実の原理を象徴している。城には世界を見わたせる天文台と重要アイテムがある図書館がある。天文台では原理の情報が聞けるが、図書館は魔法のカギがないと入れない。

王と話す

城主ロード・ロバートとマーシーは、愛の原理や愛の広場について教えてくれる。

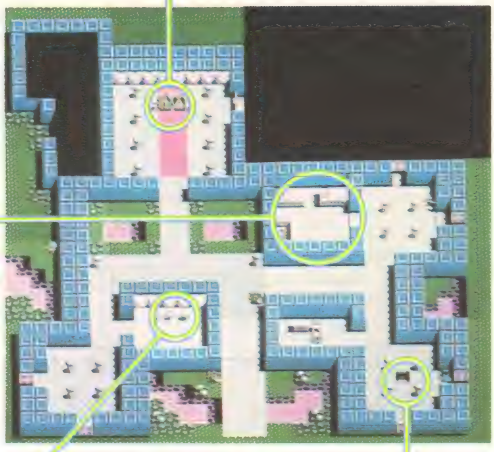


●ロバートとマーシーに愛について教えてもらおう

治療所

ここには病人がいない。ほかの治療所と同じように毒をなおしたり、元気にしたり、生きかえらせてくれる。ここでは献血をすることもできるよ。

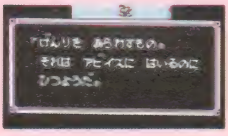
●献血して徳を上げろ



いのちのアンク

この命のアンクは、ブリタニアの地獄といわれるアビスに行くためのヒントをくれるんだ。よく聞こうね。

●アビスというのが最終目的地なのだろうか



祭壇

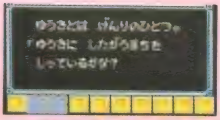
この階段の下は、大地の精霊の祭壇につながっているんだ。ただし、そこに行くことができるのは徳を極めた者だけ。ムリに入ろうとすると、無限にループしてしまい、たどりつけないぞ。

勇気の城

サーパンツ・ホールド城

ここは、南の島にある、勇気の原理を象徴する城だ。ここには勇気をみがくための訓練場がある。勇気について質問されたり、情報をもらえたりするんだ。また治療所では、重要な情報をにぎっている虫歯の患者がいるぞ。話しかけてみよう。

王と話す

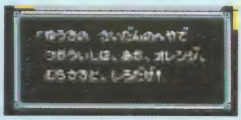


城主セントリが勇気の原理にしたがう町の名前を教えてくれる。どういう意味なのかな。

3人の城主の中で唯一の独身城主の言葉だ

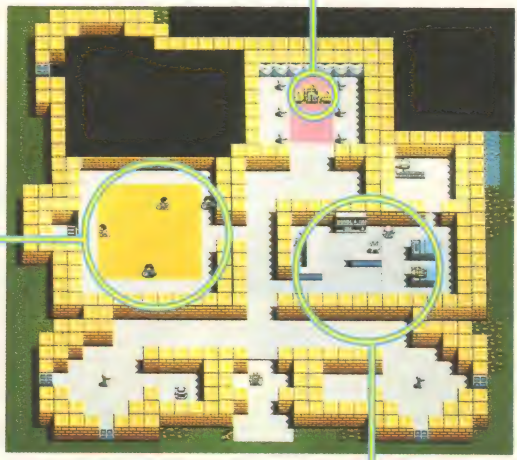
訓練場

勇気をみがく訓練場だ。ここでは祭壇の部屋の情報とアビイスのダンジョンの入り方について教えてくれる人達がいるんだ。



ふんふん、なるほどね。非常に役に立つ情報だ

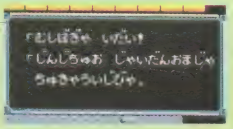
というわけで、訓練所には色々な人々がいるのです



治療所

虫歯の患者さんがいる。話しかけると、なにやら熱心にしゃべってくれる。でも歯がいたいので、何を言ってるのか全然わからない。

いくら虫歯とはいえ、これほどわからん言葉使うやつなんか普通じゃねー



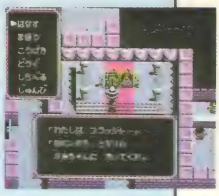
真実の城

ライキューム城

プリタニア大陸の北西に位置する城。ここは、愛の原理を象徴している。この城に愛の広場がある。ここで愛の情報を集めよう。また、大地の精霊の祭壇へと続く階段がある。ただし、徳を極めた者だけが行けるのだ。

王と話す

城主はいつも眠そう。隣にいるお后と話すと真実の原理の情報を教えてくれる。

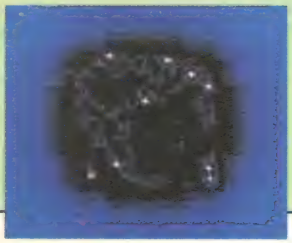


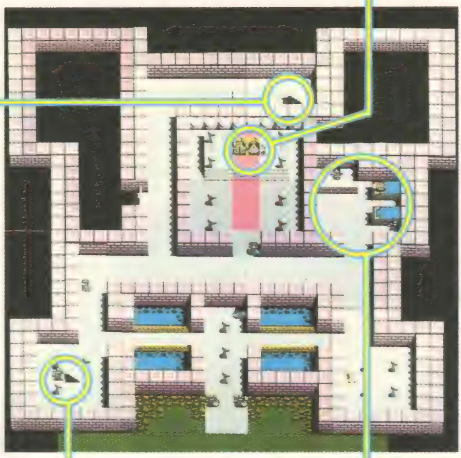
ねむたいってさぁんたね！

天文台

城の3階には、天文台がある。ここの望遠鏡をのぞくと、世界をみわたせるのだ。これで町と神殿の位置がわかるよ。また、ここにいる人は、徳と原理について語ってくれるんだ。

これがプリタニア全土だ





祭壇へ

この階段をのぼると、天の精霊の祭壇に行ける。しかし、徳を極めてないと行けないんだ。

治療所

ベッドで寝ている患者さんが、献身の徳を上げる方法を教えてくれる。これは早く聞かなきゃね。

第3部

地下迷宮の旅

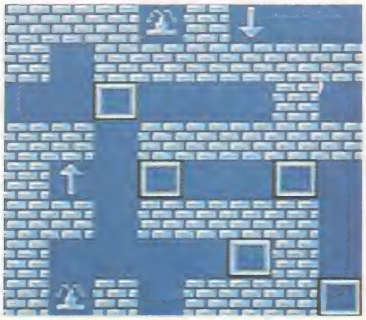
さあ、ここからは冒険の山場ともいうべきダンジョンを攻略するぞ。ブリタニア大陸の各地に潜んでいる8つのダンジョンのうち、アビイスを除くマップの一挙公開だ！　無事地上へ戻れるように祈ろう。

長くて苦しいダンジョンの中へ

ただ単にウロウロさまよっているだけでは、この複雑で長いダンジョンを攻略するのは難しい。これから説明することをよく読んで、しっかり計画を立ててから中へ入ろう。まずは各ダンジョンに共通している構造を勉強することにしよう。

地下8階64マス構成

どのダンジョンも、地下8階で構成されていて、各階は合計64マスある。つまり、大きさはどれも同じということだ。



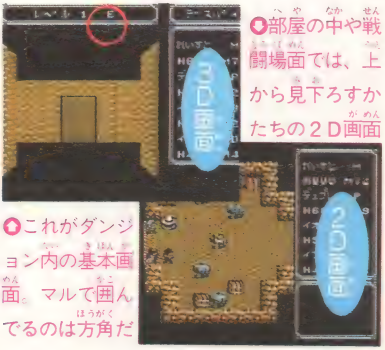
8×8の64マス構成だというのがわかるね

3Dプラス2D画面

ダンジョン内は、基本的には3D画面になっている。しかし、戦闘シーンや部屋の中などでは、地上と同じ2D画面に切り換わるところもある。

3D画面は、慣れないうちは戸惑うかもしれないが、画面内に表示される方角を見ながら慎重に行動することにしよう。

このゲームでは、後ろを向くときは十字ボタンの右か左を2回押す。下を押すと、前向きのまま1歩後ろへ戻るんだ。



部屋の中や戦闘場面では、上から見下ろすかたちの2D画面

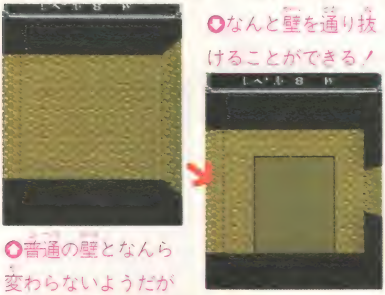
これがダンジョン内の基本画面。マルで囲んでるのは方角だ

ダンジョン内は様々な仕掛けが

ダンジョン内の各所には、まるでアバタールへの道を閉ざすように、多くの罠が主人公を待ちうけている。だが、これを恐れていてはアバタールになれないぞ。

隠し扉がある

一見すると、ただの壁のように見えるが、実は扉が隠されているところが迷宮内にもたくさんある。よく調べてみよう。

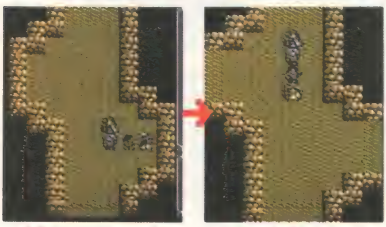


○なんと壁を通り抜けることができる！

○普通の壁となんら変わらないようだが

通路が現れる

部屋の中には、ちょっと見ただけでは通れそうにないところでも、あることをすると道が通じるようになる場所がある。

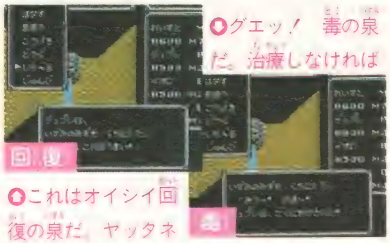


○壁があるために行けそうにない方向も

○ある仕掛けをクリアすれば通れるぞ！

明暗を分ける泉

迷宮内の泉は３種類に分かれている。体力を回復するもの。毒に犯されるもの。何も起こらないものだが、見た目は同じ。



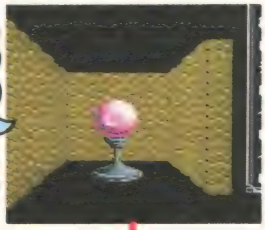
○グエッ！　毒の泉だ。治療しなければ

○これはオイシイ回復の泉だ。ヤッタネ

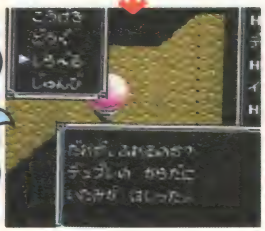
宝珠に触れると…

触れると体力を失うが、その人の能力値を５上げてくれる。２つ能力値を上げるものや３つ全部上げる宝珠もあるぞ。

宝珠だ！



○これが宝珠だ。さて、触わろうかどうしようか



○からだに痛みが走った。でも能力が上がったかも

能の力が…

ダンジョンで捜し求めるもの

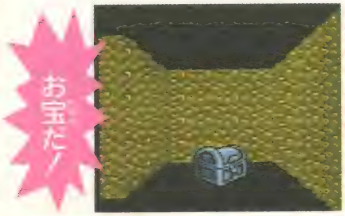
そもそも、ダンジョンに入る第1の目的は、8つの徳に関係する石を手に入れることだ。石以外にも、たくさんの宝箱が眠っていたり、石と深い関係があるという不思議な祭壇の部屋が存在している。

石と祭壇は、はたしてどのようなつながりがあるのだろうか。そして祭壇の部屋にもアバタールへの旅を助ける仕掛けがある。ダンジョン内の重要ポイントだ。

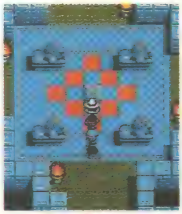
変化する祭壇の間

祭壇の部屋は全部で3種類。真実の祭壇・勇気の祭壇・愛の祭壇だ。各ダンジョンには、これらの祭壇が1つだけあるものや、3つとも存在するところなど、いろいろな特徴がある。

また、アビス以外の各ダンジョンは、祭壇の部屋を通してつながっているんだ。



◎宝箱を見つけたぞ、さて箱の中身は何だろな？

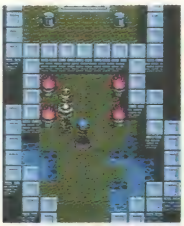


◎これが祭壇だ。中央にはアンクの印が

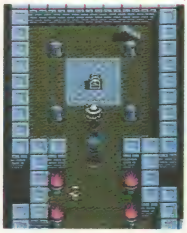
◎アンクの印の上に立って調べてみると

石を手に入れろ

アバタールになるためには、必ず全ての石を手に入れなければならない。石を手に入れて、同じ部屋にある階段を使うと、地上へワープすることができるぞ。



◎石がある部屋に入る前に番人の質問が

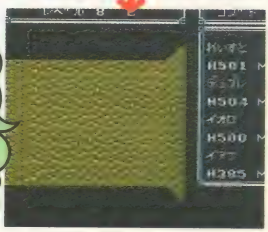


◎この宝箱の中に、目指す石があるんだ

外に出ると

◎入って来たところとは別の方向へ出てみると、

ここはどこ？



◎なんと！ ほかのダンジョンの中に来ているぞ

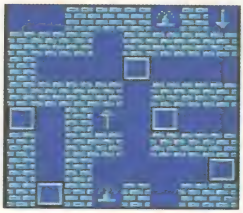
各ダンジョンマップを公開するぞ

いよいよそれぞれのダンジョンをマップで詳しく紹介するぞ。ただし、ここでは壁・はしご・扉・部屋・抜け道しか教えることができない。ということは、マップ上では壁になっているところが、実は隠し扉であったり、何もないところに本当は石や祭壇があったりという場合もある。またアビスのマップは残念ながら載せられないので、自分で攻略しよう。

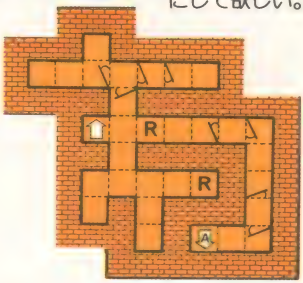
マップを見るときの注意

「まほうのたま」というアイテムは、ダンジョン内で使うと、現在主人公がいる階の全体マップが見渡せる。しかし、そのままでは見にくいので、ここでは見やすいように形を変えて載せるようにした。

その関係上、同じマップ上で重なる部分が出てくるために、64マスより多くなっているけれど心配しなくて大丈夫だ。



このマップを活用して、攻略の手引きにして欲しい。



○○どちらも同じマップなんだよ。右のほうが見やすいね

記号の説明

次のページからはじまるダンジョンマップを見やすくするために、いくつかの記号を使用した。まずは、記号の意味を良く理解しておこう。

全珠
失う体力と上がる能力を示す。宝珠は各ダンジョンに1種類しかない。

祭壇
真実・勇気・愛の中で、どの祭壇があるのかを示している。

3D画面では、現在自分がどの方角を向いているのかわかりにくい。マップとこの方角を示す記号を照らしながら確認しよう。

上の階へ通じるはしご。地下1階にあるものは、地上に通じている。

下へ行くはしご。同じアルファベットのものは、互いに通じている。

上下両方に通じているはしごを示している。

この記号で同じ数字が付いているところはつながっている。

部屋があるところを示している。モンスターがいることが多い。

扉がある場所を示している。3Dでは、見た目は部屋と同じ。

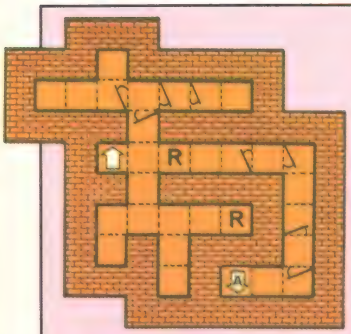
壁を示している。隠し扉のところもあるので、注意してみよう。

宝珠	HP300で最大まUP
祭壇	愛

軽蔑の迷宮

デスパイス

他のダンジョンに比べて比較的やさしいダンジョン。初めて地下にいどむ人にはここがおすすめ。薬草をたっぷり備えていどんでみよう。

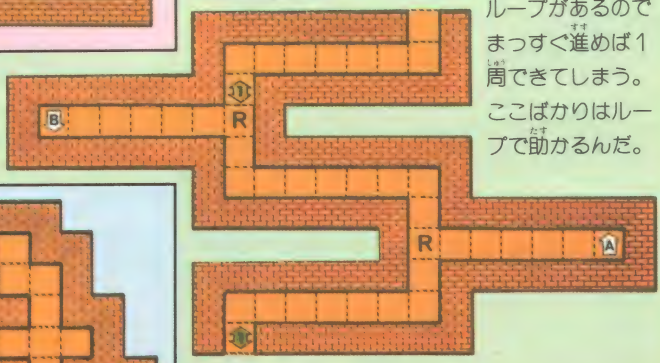


地下1階
部屋数 2

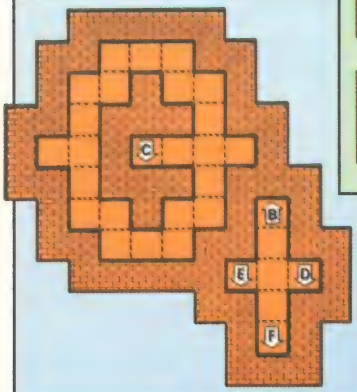
この階にはさっそく回復の泉があるが、地下8階まで降りるつもりなら一気に降りた方がラク。わき目もふらず地下2階へ。

地下2階
部屋数 2

上下のはしごを使うためにそれぞれ部屋へ入らなければならないが、ほとんど1本道の2階。



ループがあるのでまっすぐ進めば1周できてしまう。ここばかりはループで助かるんだ。

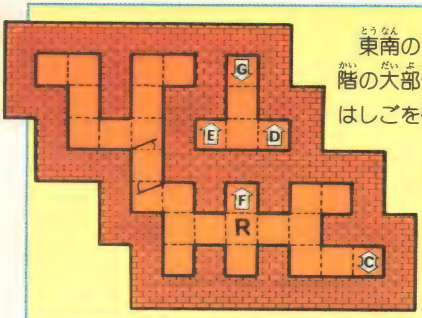


地下3階
部屋数 0

西側へ行くためには一度地下4階へ降りなければならない。はしごがいくつかあるので、それぞれどこのはしごへつながっているのかチェック。

地下4階

部屋数 1

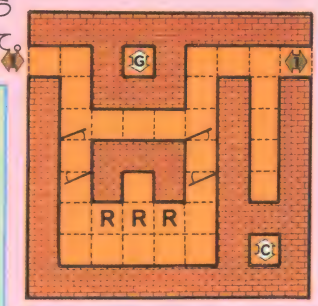


東南のはしごを使えば、地下5階の大部分を回れる。ここで北のはしごを使うと地下5階は素通り。

地下5階

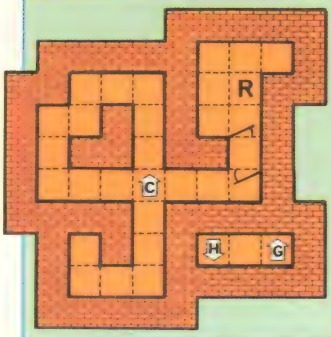
部屋数 3

北東と北西はループになっているので迷わないよう注意して。



地下6階

部屋数 1



実はこの階、宝箱の山なのだ。ぜひ今後の資金かせぎに利用したい。

地下7階

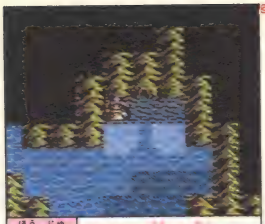
部屋数 0

はっきり言ってこの階は単なる一本道。前の階で消費したMPを回復しつつ通りぬけてしまおう。ここで迷ったとは言わせないぞ。

地下8階

部屋数 6

最下層だけあってこの階は敵のいる部屋が多い。マップをよく見てむだなく進もう。



宝珠	HP400で強さと賢さUP
祭壇	真実、勇気

恥辱の迷宮

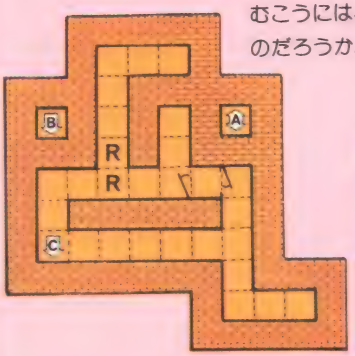
シェイム

船がないと行けないダンジョン。さらに有無を言わせず一度地下7階まで降りないと、どこへも行けないというめんどうなダンジョンだ。

地下1階

部屋数 2

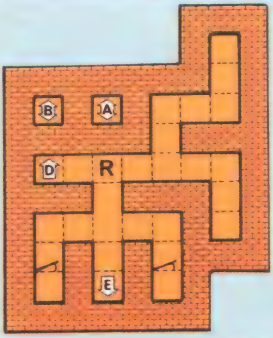
敵がいる部屋の中に、全部倒してから部屋のどこかを通ると開く隠し扉がある。それだけ厳重に隠されている扉のむこうには、何があるのだろうか。



地下2階

部屋数 0

扉も部屋もループもないので迷うことはないだろう。要はここまで行きつけるかどうか。薬草の量はたりるかな？



地下3階

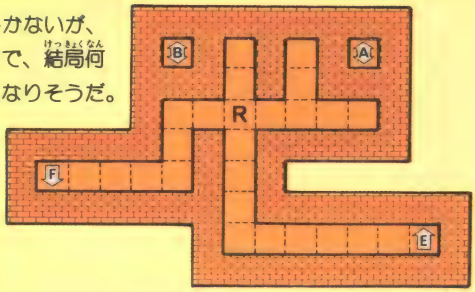
部屋数 1

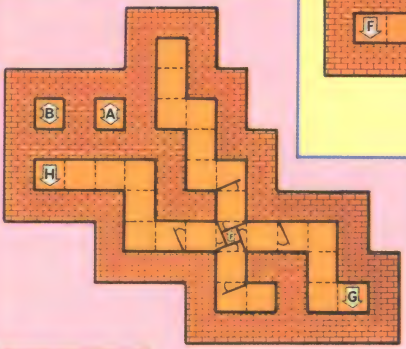
通路の突き当たりはチェックすべし。宝珠や宝箱、泉などがある場合が多い。計画的に進もう。

●ここの部屋を通らないと進めないぞ

地下4階
部屋数 1

部屋は1つしかないが、十字路にあるので、結局何度か通ることになりそうだ。



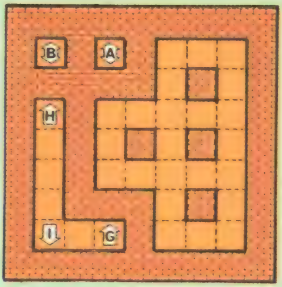


地下5階
部屋数 0

地下4階の十字路と違ってこの階の十字路ははしごがあるだけなので、スムーズに通れる。

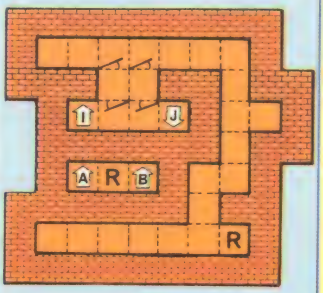
地下6階
部屋数 0

この階の東側にはしごが全くない。ということは…そうどこかに○○○が…。



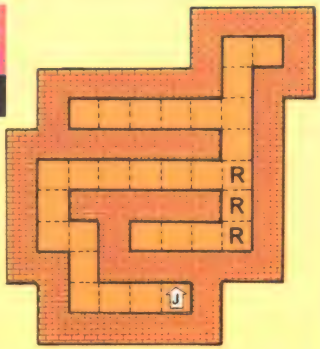
地下7階
部屋数 2

南東にポツンとはなれた部屋が1つ。何か意味があるのだろうか!? 余裕があったらのぞいてみよう。



地下8階
部屋数 3

ここへきて3つ部屋が続いている。奥へ行って戻ってくると6回通ることになるのがつらい。



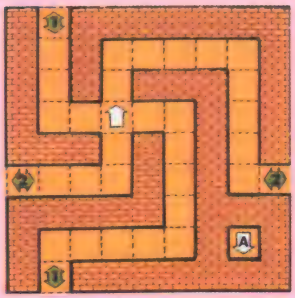
不正の迷宮

ロング

わりにループが多く迷いやすいダンジョン。
常に自分の位置を魔法の玉で確認して進もう。
ここはあまり金かせぎにむかないかもしれない。

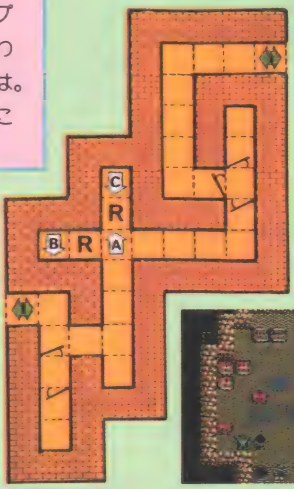
地下1階
部屋数 0

この階を魔法の玉で見てもループのせいでかなりわかりにくいのでは。地下2階へのはしごを見つけるのにてこずってしまうかもしれない。

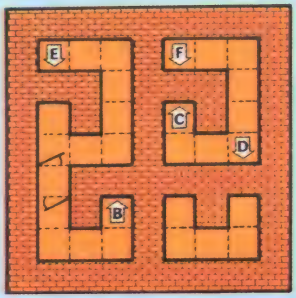


地下2階
部屋数 2

ここでBとCどちらのはしごを降りるかによって次の階での展開がずい分違ってきてしまう。

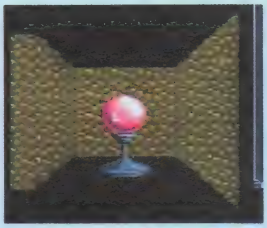


●ここの部屋には仕掛け通路がある



地下3階
部屋数 0

ループや分かれ道すらないのでほっとする階だが、全て通るには一度2階へ戻らなければならない。

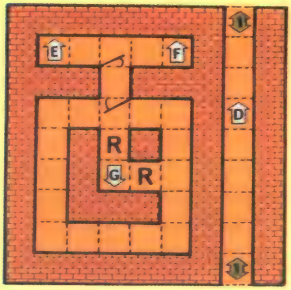


●この階のある場所には宝珠が眠っているぞ

地下4階

部屋数 2

Dのはしごで降りてくると、それ以上下へ降りられなくなる。



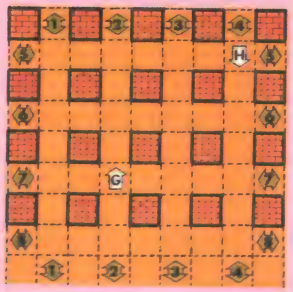
突破できるかな

地下5階

部屋数 0

ループの嵐。自印がないので自分の位置をつかみにくい階だ。

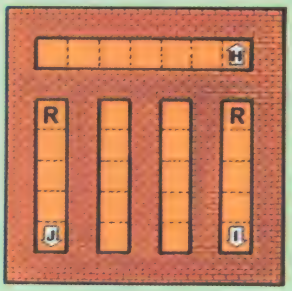
はしごの下は？

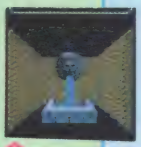


地下6階

部屋数 2

このダンジョン内では一番やさしい。泉もどこかにあるらしい。





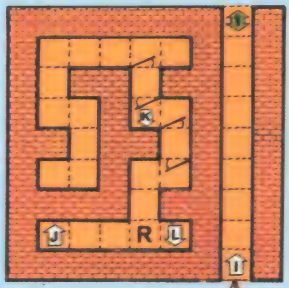
泉があるぞ！

地下7階

部屋数 1

構造が少し地下4階に似ている。宝箱がいくつかあるぞ。

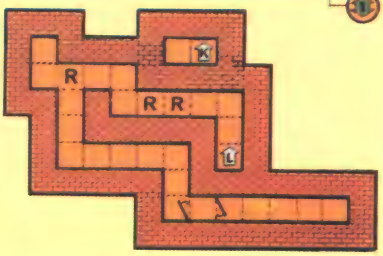
宝珠を見つけた

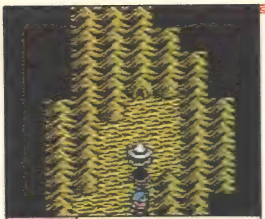


地下8階

部屋数 3

いかにも意味ありげな北東の通路。やはり最下層だけあってクサいところが多い。この階も一度7階へ戻らないと、全ての通路をまわれない。





宝珠	HP200で強さUP
祭壇	勇気

卑怯者の迷宮

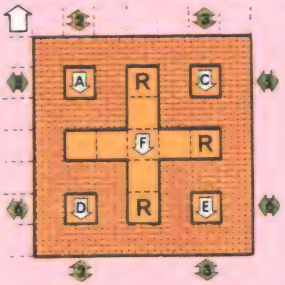
ダスタード

ここまで攻略してきたきみなら、そろそろ各ダンジョンに隠された秘密が解けてきたことだろう。このダンジョンは、隠し扉がくせ者だ。

地下1階

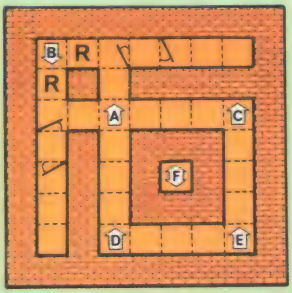
部屋数 3

5つもある下へ続くはしご。ループがあるので、どのはしごを使ったものか迷いがち。慎重に進もう。



地下2階

部屋数 2

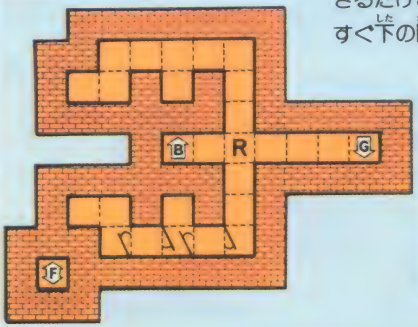


地下1階と似ているマップだが、ループがないので楽に進める。地下1階Fのはしごを選んでしまったら、この階は素通りするしかない。この階は泉が2種類あるよ。

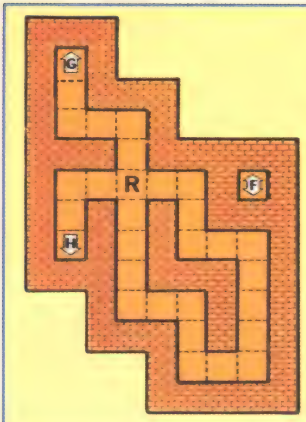
地下3階

部屋数 1

部屋が1つしかないが、十字路なので何度も通らなければならないところ。ムダな動きはできるだけおさえよう。体力に余裕がなければまっすぐ下の階へ進んでもいいかもしれない。



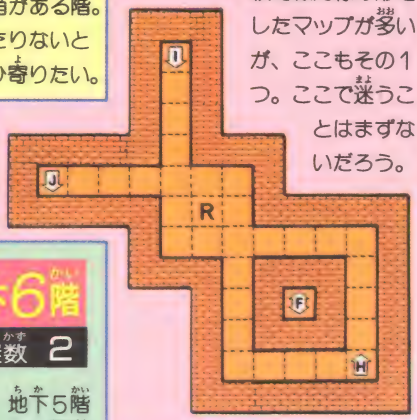
●手強い相手だ。ひるまずに勇気をもって突き進め



地下4階

部屋数 1

ダスタード内で一番宝箱がある階。お金がたりないときはぜひ寄りたい。



地下5階

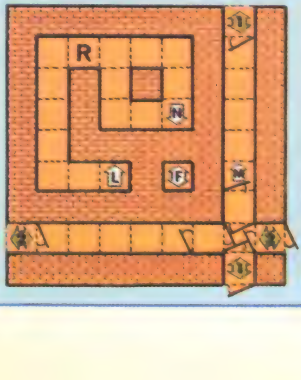
部屋数 1

ダスタードは比較的線対称の形をしたマップが多いが、ここもその1つ。ここで迷うことはまずないだろう。

地下6階

部屋数 2

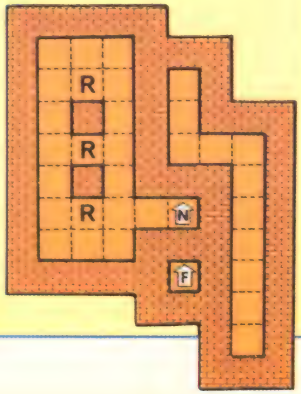
地下5階を180°回転させた感じ。ただ、中央が壁で仕切られているので、通りぬけられない。



地下7階

部屋数 1

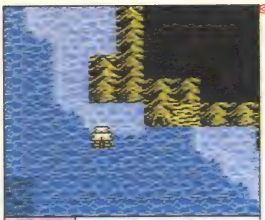
扉が集まっている南東の十字路は方角を見失いがち。ループにもまどわされないように。



地下8階

部屋数 3

このあたりの敵はすぐスリープの魔法を使ってくるのでやっかい。手早く用をすませて帰りたい。



宝珠	HP400で強さと器用さUP
祭壇	勇気 愛

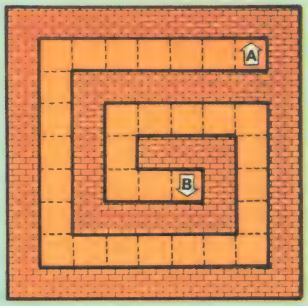
コブト

初めの階はそう難しくはないけど、後半やけに複雑になっているダンジョン。ここへ行きつくためには船で行かなければならない。

地下1階

部屋数 1

この階の部屋には比較的弱い敵しか出ないのでひと安心。北東と南東の先まで寄ってから中央の部屋へ入ろう。ここには回復の泉があるらしいので下へ降りる前に場所をチェックしたい。



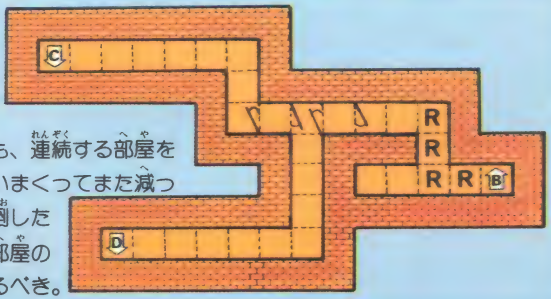
地下2階

部屋数 0

とぐろを巻いた一本道。地下3階へのはしごにたどりつくまでには、敵に会わなければ、前の階で使ったMPを回復しているだろう。

地下3階

部屋数 4

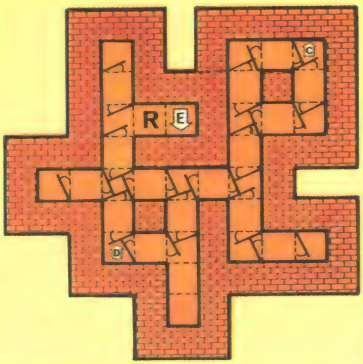


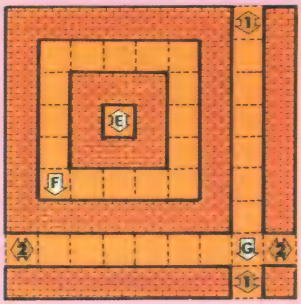
地下2階でためたMPも、連続する部屋を突破するために魔法を使いまくってまた減ってしまうかも。敵を全て倒したら、次の部屋へ行く前に部屋の中を歩いてMPを回復するべき。

地下4階

部屋数 1

扉だらけの地下4階は、ループはないが、とにかくわかりにくい。うろうろしてると敵に出会うぞ。





地下5階

部屋数 0

部屋が全くないので、強制的に敵と闘うことはない。宝箱がかなりある階だ。

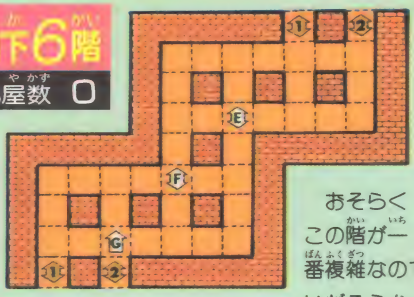
地下8階

部屋数 2

最下層にしては比較的やさしい。部屋も少ないしループもなし。

地下6階

部屋数 0



おそらくこの階が一番複雑なのではないだろうか。ループと上下のはしごが微妙にからんでいる。

地下7階

部屋数 4

この階には一方通行の道がある。片方からしか進めないのだ。

宝珠	HP200で賞さUP
祭壇	真実

不実の迷宮

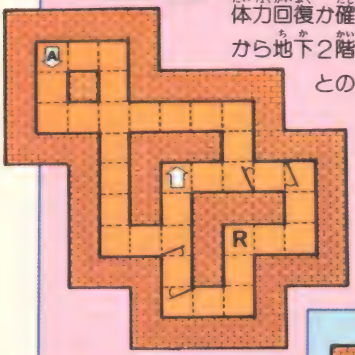
デシート

ループが少なく敵のいる部屋もさほど多くないが、マップの形がいびつなので魔法の玉を使うと、形がよくわからないかもしれない。

地下1階

部屋数 1

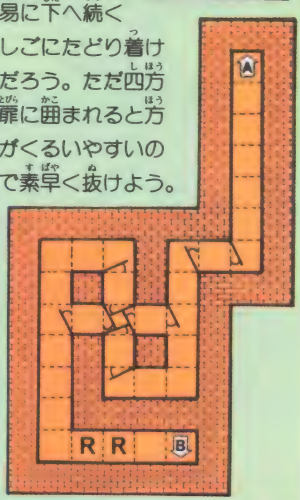
この階は特に気を付けるべき点は何もない。ただ泉があるようなので、番か、体力回復か確かめておいてから地下2階へ降りるとあとのために便利。部屋も軽く流そう。



地下2階

部屋数 2

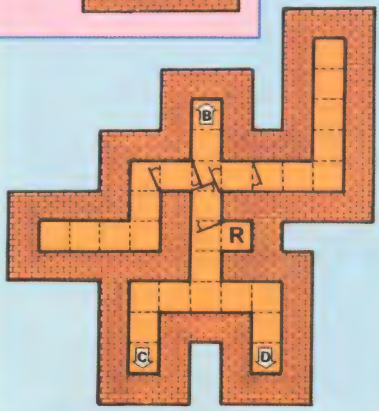
初めに部屋が続くが、あとは扉ばかりなので容易に下へ続くはしごにたどり着けるだろう。ただ四方を扉に囲まれると方角がくるいやすいので素早く抜けよう。

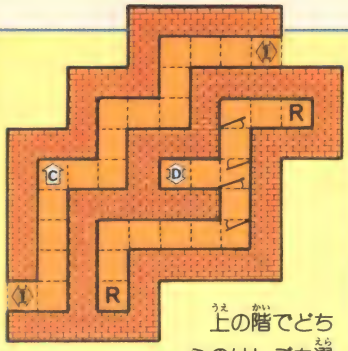


地下3階

部屋数 1

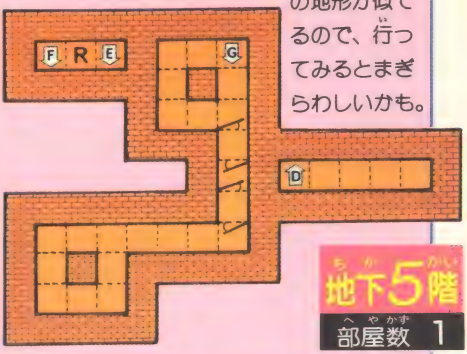
左手を挙げている人の形をしている。下に降りるC、Dは他のダンジョンと同様次の階で壁にはばまれた2つの通路にそれぞれつながっている。どこへつながるやら。





地下4階
部屋数 2

この階にもいくらか宝箱がある。くまなく歩いて損はない。北東と南西の地形が似てるので、行ってみるとまぎらわしいかも。



地下5階
部屋数 1

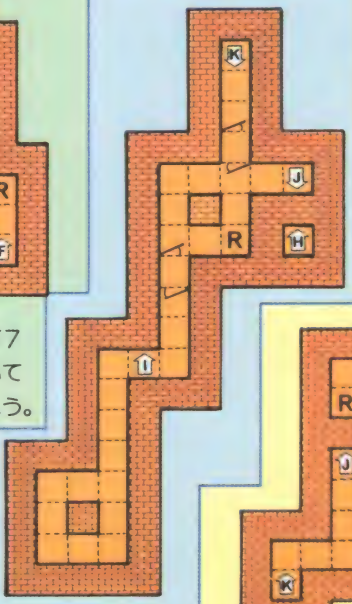
上の階でどちらのはしごを選んだかによって宝の山に出会えるかもしれない。

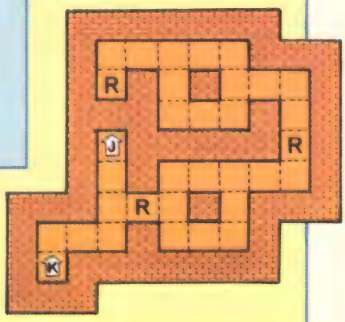
地下6階
部屋数 2

Hのはしごで降りても地下7階には何もない。一通り歩いてみたらIから下の階へ降りよう。

地下8階
部屋数 3

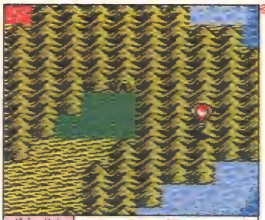
KもJも同じ通路に出るのでどちらを利用しても同じ。一番奥の部屋には…。





地下7階
部屋数 1

北に行くと簡単に下の階へ進めるけど、その前にちょっと南の方を探険してみよう。



宝珠	種用さ、強さ、賢さUPで充
祭壇	真実、勇気、愛

物欲の迷宮

ヒスロス

このダンジョンは3種類の祭壇がそろっている。ここへの入り口は、なんと2つあるらしいが、どことどこなのかは自分で捜してみよう。

地下1階
部屋数 0

大きく分けて3つの部分から構成されている地下1階。ちょっと考えてみればわかるように、西側の部分へは行けそうにもない。ということは、何かあるに違いない。

特に複雑ではない構造の地下2階。部屋は1つもないので単なる通過点と考えていいだろう。サッサと通ろう。

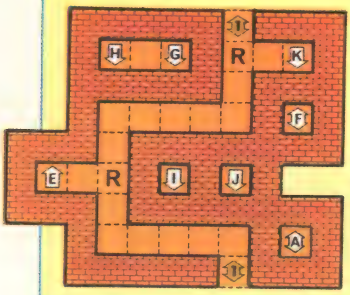
地下2階
部屋数 0

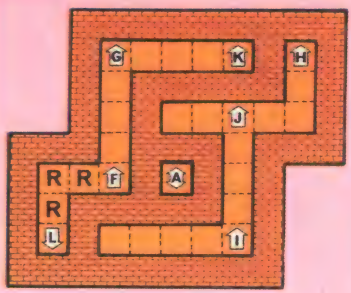
地下3階
部屋数 2

2階に比べれば、少し複雑になっている3階は、2つの部屋が主人公の行く手をさえぎるように待ちうけている。先へ進むには必ず通らなければならない。泉と宝珠がこの階にある。

地下4階
部屋数 2

この階は、はしごが8つもあるために迷いやすい構造になっているうえに、それぞれ壁でいくつかに分断されている。注意しよう。





地下5階
部屋数 3

この階には3つ連続した部屋がある。なかなかの難所なので慎重に進みたい。

地下6階
部屋数 2

長い通路を分断するように3つの部屋が待ちうけている。ここも難所といえる。中にはポツンと上下の階につながるはしごがある。

地下7階
部屋数 0

格子状なので割合単純な構造のダンジョンだ。そのためうっかりすると迷いやすいかもしれない。一歩一歩確実に進め。

5つ並んだ部屋は圧巻である。ここはスミズミまでくまなく調べる必要がある。ガンバレ。

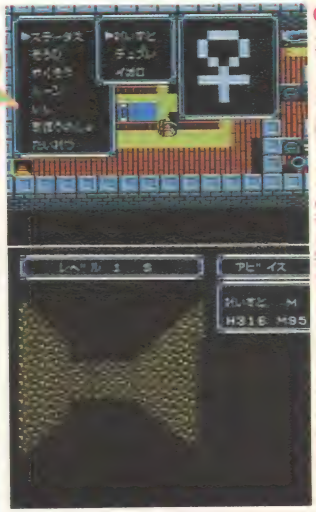
地下8階
部屋数 5

GREAT STYGIAN OF ABYSS

いよいよアバタールになるための最後の試練、アビイスだ。単にレベルを上げただけでは決して入れない。

マップは残念ながら載せられないが、ダンジョンの構造は基本的に他のものと同じ。もちろん魔法の玉が使えるので、ムダな動きをしないように進もう。ここではいくつかの質問に答えないと先に進めなくなる。

アバタールになるため



●ステータスにアンクの形が完成したらアビイスへ行こう

早めに倒そう

敵は今まで出てきたものばかりだが、数が多いので早めに倒さないとダメージが大きい。溶岩や水などの地形をうまく利用して闘おう。

ここにも部屋が

第4部

魔法システム

このゲームの魔法システムは、ほかのゲームと比べると違っている点がいくつかある。アバタールになるためには、魔法は絶対欠かすことができない。ここでは、そのシステムを説明することにしよう。

魔法を覚えるためには

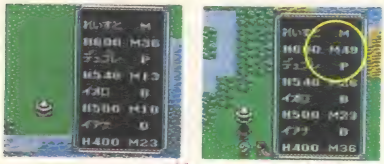
新しい魔法を覚えるには、通常のRPGのようにレベルアップしながら自然に覚えていくというわけではなく、まず魔法についての情報を集め、次に「魔法の書の記述所」という場所で新魔法を記録しなければならないようになっている。

記述所

●ここで記録しなければ新しい魔法は使えない

MPは歩くだけで回復

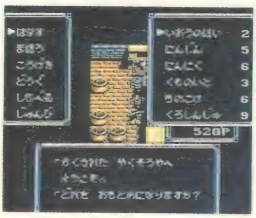
MPは宿屋や治療所で回復させるものではない。消費したMPは、フィールド上を一歩歩くごとに1ポイントずつ回復するようになっている。



●このようにMPは歩いてるだけで回復する

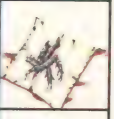
薬草と魔法の関係

魔法を使うとMPとともに薬草が消費される。逆に、薬草がなければ魔法は使用できない。それぞれの魔法は8種類の薬草を調合して作られている。



●薬草は、通常お金を払って手に入れる

薬草一覧表

イオウの皮	2GP		血のコケ	6GP	
にんじん	5GP		黒真珠	9GP	
にんにく	6GP		マンドレイク	20GP	
くもの糸	3GP		ナイトシェイド	非売品	

魔法にはこんな効果がある

魔法は、戦闘時に敵にダメージを与える攻撃系魔法と味方を守る守備系魔法。治療をする回復系魔法。そして、移動または移動を助ける移動系魔法と４種類ある。ここでは、その一部を紹介しよう。

エナジーの魔法

エナジーの魔法を使うと、敵１人に向かって溶岩を投げつける。当たった溶岩は一定の範囲に広がり、その戦闘が終わるまではなくならない。溶岩の上に足を踏み入れるとダメージを受ける。

赤い部分が溶岩だ。戦闘が終わるまで有効

トレマーの魔法

非常に強力な攻撃魔法だ。この魔法をかけると、地面が大きく揺れて相手にダメージを与える。魔法が効いた敵は確実に重傷。しかし消費するMPは40であるから、そう何度も使えない。

地面がはげしく揺れて、ダメージを与えた

トレマーの魔法で、一気に勝負をつけるぞ

ウインドの魔法

気球を使うとき必要な魔法。気球は風が吹く方向に従ってのみ移動する。目的とは別の方向の風が吹いているときに、この魔法を使うと自由に風向きを変えられる。

行きたい方向に風は吹いていない

そんなときはウインドの魔法だ！

風向きが変わったぞ

ゲートトラベルの魔法

この魔法を使うと、瞬時にしてムーンゲートのある地点へ移動できる。大変便利なものであるが、この魔法についての情報を仕入れてから記述所で覚えないと使うことはできない。

このようにムーンゲートの位置へ行ける

一気にワープして目的地へ行くんだ

魔法一覧表

主人公たちが使える25種類の魔法をすべて一覧表にして見やすくまとめたぞ。ただし、中には調合法を教えられないものもある。自分で確認して欲しい。

種類	魔法名	消費MP	薬草	使用場所	効果
攻撃系	アロー	3	A+F	戦	最も手軽な攻撃魔法。消費MPも少ない。
	スリープ	10	B+D	戦	敵を眠らせる魔法。強い敵ほどかかりにくい。
	ファイア	12	A+F	戦	敵1人に対し、火の玉を投げて攻撃する。
	アイス	17	F+G	戦	敵1人に対し、氷の玉を投げつける。
	エナジー	22	A+D+F	戦	溶岩を投げて地面にダメージエリアを作る。
	キル	23	?	戦	50%の確率で敵1人を殺すことができる。
	クイックネス	25	A+B+E	戦	味方全員の攻撃回数を増やす魔法。
	デファート	28	E+F+G	戦	周りを取り囲んでいる敵全てを攻撃する。
	ジンクス	28	?	戦	敵同士を戦わせる魔法。敵1人のときは無効。
	スクィーズ	28	?	戦	殺すことはできないが、瀕死の状態にする。
	トレマー	40	?	戦	地面を揺らし、ダメージを与える強力魔法。
守備系	プロテクション	15	A+B+C	戦	味方全員の防御力をアップさせる魔法。
	レフレクト	20	?	戦	魔法以外の敵の攻撃を相手に跳ね返す。
	ネゲート	20	?	戦	これを使うと、以後の魔法は無効化される。
回復系	アウェイクン	5	B+C	戦	眠っている味方の1人を起こすことができる。
	キュア	6	B+E	全	毒に冒された体を元通り回復させる。
	ヒール	10	C+D	全	HPを50〜100程度回復させる魔法。
	レザレクト	45	?	町、フィ、ダ	死んでしまった味方1人を生き返らせる。
移動系	ライト	3	A	ダ	ダンジョン内を明るくする。たいまつと同じ。
	ウインド	10	C+E	フィ	気球に乗っているときに風向きを変える。
	イクジット	12	A+D+E	ダ	ダンジョン内から脱出するときに使う。
	ディスペル	12	A+C+F	戦、町	ダメージを受ける場所1ブロックを消す。
	ビュー	15	G+H	フィ、ダ	現在地点を確認するときに使う魔法。
	ブリンク	18	D+E	戦、フィ	戦闘場面から確実に脱出することができる。
	ゲートトラベル	32	?	町、フィ	ムーンゲートのあるところへワープする。

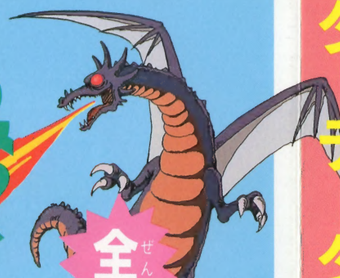
記号説明

薬草
A…イオウの灰
B…にんじん
C…にんにく
D…くもの糸
E…血のコケ
F…黒真珠
G…マンドレイク
H…ナイトシェイド

使用場所
戦…戦闘
町…町、城、村
フィ…フィールドマップ
ダ…ダンジョン
全…全地域

モンスター&アイテムデータ

全33種



全39種

アイテムデータ一覧

アイテムは武器・防具・道具の3種類に分かれている。アイテムは店で手に入るもの以外に、隠されているものもあるから、注意が必要だ。

●データ表の見方

全39種のアイテム・データを公開。まず店で買えるアイテムは店のある場所と値段（単位はG＝ゴールド）を示した。また隠されているアイテムには入手場所の項目に？マークをつけ、値段の項目を0と表した。

モンスターデータ一覧

モンスターの特性により戦闘シーンでの戦術を変える必要が生じる。このデータを把握して戦闘に備えよう。

●データ表の見方

敵名	HP	攻撃力	防御力	出現場所	特殊攻撃	一緒に出る敵
インセクト	10	4	1	沼地、ダンジョン	なし	おおねずみ、がいこつ
おおねずみ	11	6	1	草原、ダンジョン	なし	がいこつ
がいこつ	12	8	6	地上、ダンジョン	なし	まじゅつし、デビル
ウィスプ	15	4	30	森	なし	単独
とうぞく	15	12	9	地上	金を盗む	単独
ゆうれい	16	10	18	森、ダンジョン	なし	あくりょう、デビル
オーク	17	6	6	地上、ダンジョン	なし	トロル、エティン
パイソン	20	9	13	草原、ブッシュ	毒をはく	おおねずみ
まじゅつし	24	9	30	地上、ダンジョン	魔法の矢を射る、体力回復	デビル、バルロン
トロル	28	9	19	地上、ダンジョン	斧を投げる	エティン、デビル
あたまなし	30	12	19	地上	なし	ケイザー、ぼうれい
あくりょう	42	15	48	地上、ダンジョン	氷や溶岩を投げる	デビル、バルロン
エティン	45	15	18	森、山地	岩を投げる	デビル、バルロン
サイクロプス	48	20	36	森、山地	岩を投げる	ゾーン、ゲイザー
デビル	48	15	30	地上、海、ダンジョン	火の玉と一斉攻撃の魔法	バルロン
ラバリザード	48	16	40	草原、ブッシュ、森、ダンジョン	溶岩を投げる	ヒドラ、ドラゴン
ぼうれい	50	12	32	森、ダンジョン	敵の攻撃をはねかえす	デビル、バルロン
ゲイザー	55	20	20	ブッシュ、森、ダンジョン	眠らせる、溶岩を投げる	ぼうれい、ゆうれい
ゾーン	58	15	20	森	敵の攻撃をうちけす	ゲイザー、ぼうれい
ドラゴン	62	18	40	地上、海、ダンジョン	炎をはく	バルロン
バルロン	70	25	60	地上、海、ダンジョン	氷を投げる、眠らせる	単独
ヒドラ	72	22	52	地上、ダンジョン	炎をはく	ドラゴン
スライム	10	6	6	ダンジョン	なし	単独
グレムリン	12	6	1	ダンジョン	なし	単独
おばけぐも	15	6	6	ダンジョン	毒をはく	おおねずみ、がいこつ
おおこうもり	18	6	1	ダンジョン	魔法の矢を射る	あくりょう
ミミック	27	15	48	ダンジョン	毒をはく	単独
リーパー	70	20	60	ダンジョン	眠らせる、防御の魔法	単独
ニクシー	20	8	8	海	弓を射る	シーホース、スクイド
シーホース	25	5	5	海、ダンジョン	魔法の矢を射る	スクイド、おおうみへび
スクイド	35	18	13	海、ダンジョン	魔法の矢を射る、体力回復	おおうみへび
おおうみへび	40	21	13	海、ダンジョン	炎をはく	スクイド
かいぞく	45	15	18	海	なし	単独

武器

名前	特徴	吟遊詩人	かじ屋	羊飼い	戦士	騎士	レンジャー	魔法使い	ドルイド僧	入手場所	値段
つえ	なぐりつける。もっとも安く、攻撃力は低い	○	○	○	○	○	○	○	○	ブリティン、ジェローム	20
スリング	安いわりに役立つ飛び道具。最初に買うべき	○	○	○	○	○	○	○	○	ブリティン	90
こんぼう	つえより強力。ドルイド僧に持たせたい武器	○	○	○	○	○	○	○	○	トリンシック、ミノック	100
いしのおの	戦士が最初から持っている武器。かなり有効	○	○		○	○	○			トリンシック、ミノック、ジェローム	225
せいどうのつるぎ	騎士とレンジャーが最初から持っている武器	○	○		○	○	○			ブリティン、ジェローム、ベスパー	400
ゆみや	スリングより威力がある飛び道具のひとつ	○	○		○	○	○	○		トリンシック、ジェローム、ベスパー	680
はがねのつるぎ	使えるキャラが限られている。強い武器だ		○		○	○				トリンシック、バッカニーアズ・デン	820
クロスボウ	ゆみや以上に強力な飛び道具。値段は高い	○	○		○	○	○		○	バッカニーアズ・デン、ベスパー	1400
まほうのつるぎ	店で買えるつるぎの中では、最高の武器だ	○	○			○	○			ミノック	1500
まほうのおの	魔法でより強力につくったおの。効果絶大		○			○				ミノック	3500
まほうのゆみや	詩人・騎士・レンジャーにとり最強飛び道具	○				○	○		○	バッカニーアズ・デン	4000
まほうのつえ	最強の飛び道具。高価な品だが買うべき							○	○	バッカニーアズ・デン	6500
せんしのおの	その名のとおり、戦士のみ使用できる武器だ				○					？	0
てんのつるぎ	この世に伝わるもっとも偉大な武器というが	聖者のみ使用できる								？	0

防具

名前	特徴	吟遊詩人	かじ屋	羊飼い	戦士	騎士	レンジャー	魔法使い	ドルイド僧	入手場所	値段
ぬののふく	もっとも安い防具。だれでも装備できるのだ	○	○	○	○	○	○	○	○	ブリティン	50
かわのよろい	値段のわりに防御力がある。お買い得の品	○	○		○	○	○		○	ブリティン、トリンシック、ジェローム	200
くさりかたびら	騎士のみ最初から身に付けている防具だ		○		○	○				ブリティン、トリンシック、ジェローム	600
もりのよろい	レンジャー・ドルイド僧は早く入手すべき					○	○		○	トリンシック、ポーズ	800
まほうのふく	普通の服に魔法をかけて防御力をあげている	○						○		ポーズ	1200
てつのよろい	魔法をかけてあるよろい。たいへんお高い		○		○	○				ジェローム	2500

防具

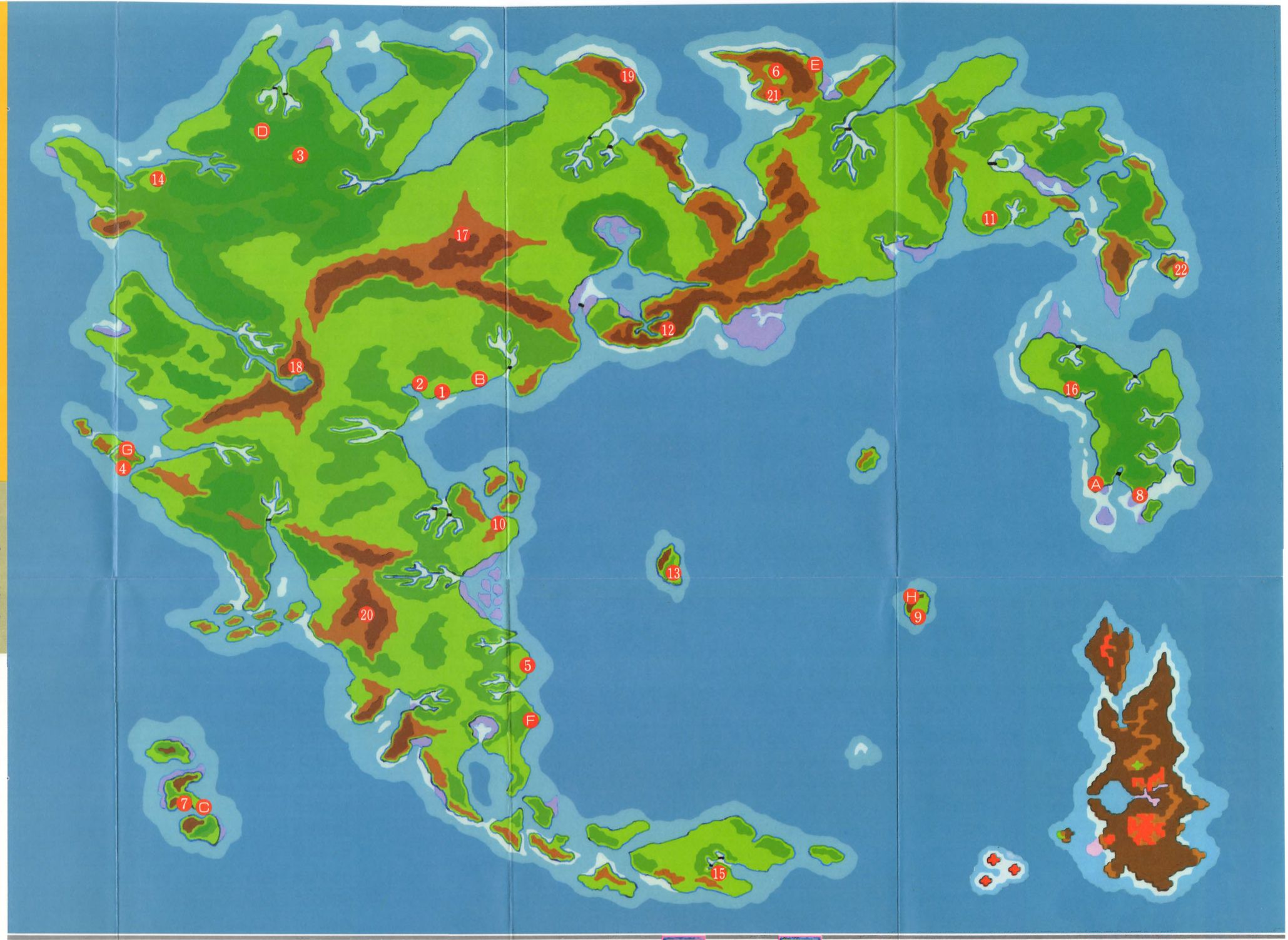
名前	特徴	吟遊詩人	かじ屋	羊飼い	戦士	騎士	レンジャー	魔法使い	ドルイド僧	入手場所	値段
まほうかたびら	村の防具屋でのみ、買うことができる		○			○				バッカニーアズ・デン、ポーズ	4000
まほうのよろい	騎士だけが装備可能。騎士にとり最大の防具					○				バッカニーアズ・デン	7000
ウールのローブ	羊飼いのみが装備できる不思議な防具だ			○						？	0
だいちのよろい	アバタールだけが身につけられる防具	聖者のみ使用できる								？	0

道具

名前	特徴	吟遊詩人	かじ屋	羊飼い	戦士	騎士	レンジャー	魔法使い	ドルイド僧	入手場所	値段
たいまつ	暗いダンジョンの中をあかるくするアイテム	○	○	○	○	○	○	○	○	バッカニーアズ・デン、ベスパー	5
あぶらびん	戦闘時、投げつけると炎となって敵を攻撃	○	○	○	○	○	○	○	○	バッカニーアズ・デン、ベスパー	12
まほうのたま	ブリタニア大陸の全景が見わたせるアイテム	○	○	○	○	○	○	○	○	バッカニーアズ・デン、ベスパー	2000
まほうのかぎ	かぎのかかったドアを開けることができる	○	○	○	○	○	○	○	○	バッカニーアズ・デン、ベスパー	5
かんそくき	自分が今いる場所がわかる便利な道具	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
ひつじのふえ	戦闘時、これを吹くと敵が眠りだす			○						？	0
へびのうろこ	何が起こるかわからない。何も起きない？	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
あいのろうそく	聖者になる最終段階で必要なアイテム	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
しんじつのほん	聖者になる最終段階で必要なアイテム	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
ゆうきのかね	使うと鐘の音が出るが、本来の利用法は謎	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
ぎんのつのぶえ	つのぶえの音が出るが、本当の使い方は秘密	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
がいこつ	敵や町の住人を全滅させる恐ろしいアイテム	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
あいのかぎ	聖者アバタールの謎をときあかすかぎ	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
しんじつのかぎ	使用目的は謎。重大な真実が隠されている	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0
ゆうきのかぎ	聖者の謎をひめる道具。秘密は迷宮にある…	○	○	○	○	○	○	○	○	？	0

ブリタニア大陸 完全攻略MAP

これがウルティマの世界・ブリタニア大陸のフィールドMAPだ。広大な大陸のあちこちには大きな謎を秘めた場所が点々と散らばっている。ここで冒険の旅に役立つように主要な場所を丸数字で示し、ムーンゲートの出現場所を英文字で示した。



地名	本文ページ	地名	本文ページ
❶ ロード・ブリティッシュ城	12	⓬ コーブの村	24
❷ ブリティンの町	14	⓭ バッカニーアズ・デンの村	25
❸ ユーの町	15	⓮ エンパス・アビー城	27
❹ スカラ・ブレイの町	16	⓯ サーパンツ・ホールド城	28
❺ トリンシックの町	17	⓰ ライキューム城	29
❻ ミノックの町	18	⓱ デスパイス	34
❼ ジェロームの町	19	⓲ シェイム	36
❽ ムーングロウの町	20	⓳ ロング	38
❾ マジンシアの町	21	⓴ ダスタード	40
❿ ポーズの町	22	㉑ コブト	42
⓫ ベスパーの村	23	㉒ デシート	44

※本文ページは本書の参照ページ数を表しています。

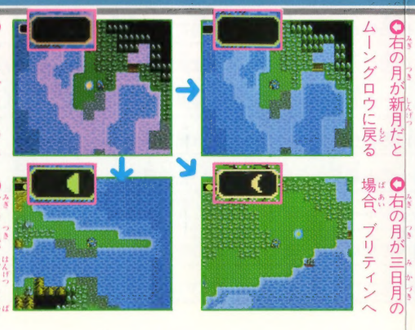
ムーンゲート利用法

ムーンゲートとは、大陸の各地に出現するワープゾーンのこと。このゲートに入ると瞬時のうちに別の場所に行くことができる。ここで、うまく利用するためのムーンゲート出現の法則を公開しよう。画面左上に表示される2つの月のうち、左の月の満ち欠けによりゲートが出現する。また1つのゲートから3種類の場所へワープされるが、その場所は右の月の満ち欠けにより決まる。その法則を、右の表にまとめたので参考にしてほしい。

トラメル
左の月の欠け具合によりムーンゲートが出現。

フェルッカ
右の月の欠け具合により転送先の場所が変化。

○画面左上に表示されるトラメルとフェルッカの月。これがムーンゲートの法則を表現している



○ムーングロウのムーンゲートに入ると

○右の月が半月の場合、ジェロームへ

○右の月が新月だとムーングロウに戻る

○右の月が三日月の場合、ブリティンへ

マップ番号	ムーンゲートの出現場所	トラメルとフェルッカの形	転送先（フェルッカの形） A	B	C	D	E	F	G	H
A	ムーングロウの西	●	●	◐	◑					
B	ブリティンの東	◐				◑	○	◐		
C	ジェロームの東	◑	●						◐	◑
D	ユーの北西	◑		◐	◑	◑				
E	ミノックの東南	○					○	◐	◐	
F	トリンシックの南	◐	●	◐						◑
G	スカラ・ブレイの北東	◐			◑	◑	○			
H	マジンシアの南	◑						◐	◐	◑

Ultima ウルティマ
―聖者への道―
攻略ガイドブック

ファミリーコンピュータ Magazine

No.17特別付録

©ポニーキャニオン　Richard A.Garriott　Origin Systems.Inc.